2005年 总第196期



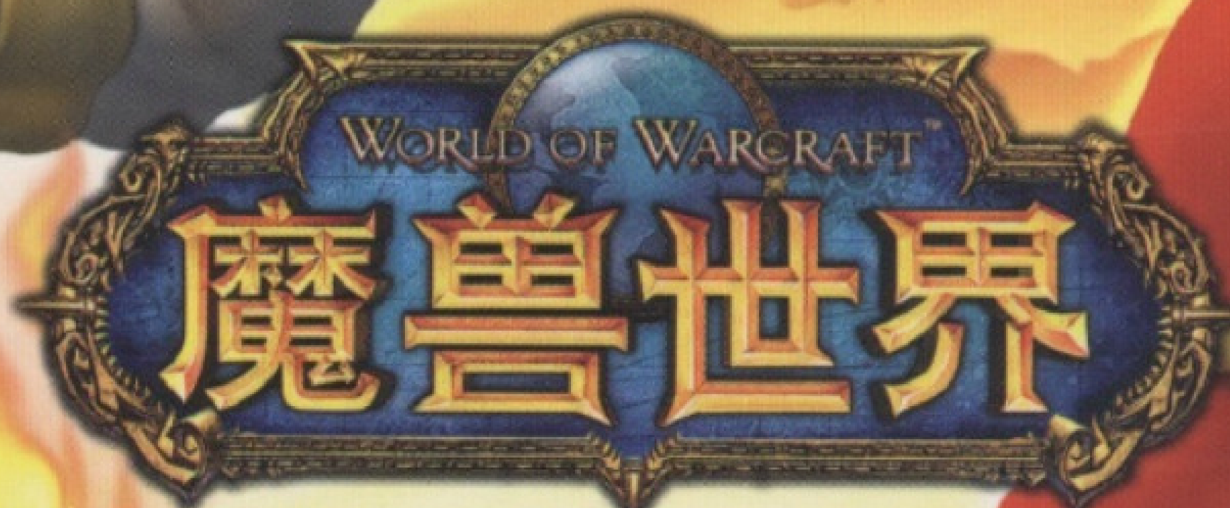
半月刊 大众软件®

Popsoft

www.popsoft.com

和娱乐的第一选择

11



火爆全面公测中...



随刊赠
送八佰拜38元赠券


ISSN 1007-0060
11>
9 771007 006005


官方网址：www.tj2.com.cn
天骄II最新资料片
六大亮点
看杂志 赢大奖
为了答谢广大读者
对<<天骄II>>的支持,目标公司
为您准备了精美礼品,
只需登录:http://www.tj2.com.cn/ok/
输入验证码:101您就有机会获得意外惊喜
(1)网站注册：
点击www.tj2.com.cn
(2)短信注册：
发送代码：发送TJ到85581（移动、联通均可）资费标准：每条信息0.1元。
运营商：北京目标在线科技有限公司
地址：北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服电话：010-82306868
传真：010-82306885

《大众软件》读者俱乐部短信竞拍活动

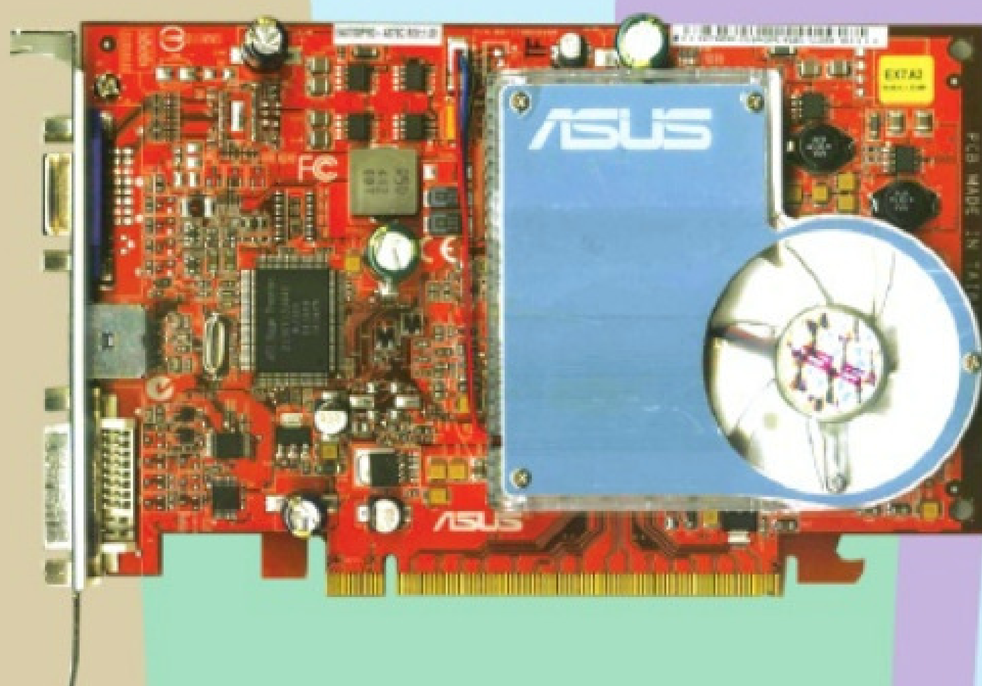
《大众软件》读者俱乐部短信竞拍活动开始了！为了给读者更好的交流平台，《大众软件》特联合中国最大的SP腾讯公司，一起搭建《大众软件》短信俱乐部，进行唯一最低价竞拍活动。

短信俱乐部第二期竞拍商品：

1、华硕显卡 AX 700PRO

竞拍时间：2005年6月1日至6月8日

市场价格：2800元



产品参数详细信息--主要性能

★显卡芯片 REDEON X700PRO
★芯片厂商 ATI
★核心频率 425MHz
★制造工艺 0.11 微米
★散热方式 散热风扇
★显存类型 DDRIII
★显存容量(MB) 256
★显存位宽 128bit
★显存频率 860MHz
★输出端口 15针D型（VGA）接口/S-video接口（TV-Out）/24针DVI-I接口
★渲染引擎 八条象素渲染管线和六条顶点着色管线

2、爱国者 数码相机 DC-V815

竞拍时间：2005年6月9日至6月16日

市场价格：2480元



产品参数详细信息--主要性能

★型号：DC-V815
★品名：数码相机 DC-V815
★性能特点：
536万像素，最高输出1000万像素照片（插值）
2.0寸超大液晶显示器
全金属超薄外观设计
3倍光学变焦，4倍数码变焦
15种场景模式，易于使用

想用最低的价格赢取最棒的奖品吗？！
想体验手机短信竞拍的刺激吗？！Let's go!

活动规则：

《大众软件》读者俱乐部每期给出两款价格分别为数千元的高价商品，用户通过发送竞拍价格到指定代码参与商品竞拍，并可查询是否为竞拍最低价格，商品竞拍时间为7天，到竞拍截止时间如果用户发送的价格为最低且唯一，则用户可以用此价格购买该商品。

举例：现有市价为6000元的笔记本电脑一台，用户发送“QQXG＃2.17”到1700进行竞拍，表示用户的竞拍价格为2.17元。接着用户发送“QQXG”到1700看是否为唯一最低价，如果是，则该用户以2.17元购买价值为7000元的笔记本，如果不是，则还可以进行发送其他竞拍价格至代码，竞拍和查询都可以多次进行。

注意事项：

1. 用户可以多次发送价格代码和查询代码，进行价格竞拍和查询。
2. 查询功能仅限于已经参与竞拍的价格，如果之前没有对商品进行出价，或者查询价并非之前的竞拍价，则查询无效。
3. 用户竞拍成功后，会得到系统反馈信息，《大众软件》读者俱乐部会主动联络该用户，在用户出示当月移动业务的缴费清单，并以竞拍价格（如：两元一角七分:P）购买该竞拍商品。《大众软件》读者俱乐部还将在下一期的杂志中给出竞拍结果。
4. 竞拍活动的期数和时间是无缝滚动的，例如第一款商品从6月1日的0点0分0时开始到6月8日的23点59分59秒结束，同时自动进入下一个商品活动。任何时间的竞标都将自动记入相应的期数内。
5. 《大众软件》读者俱乐部和腾讯公司内部员工及家属不得参与此竞拍活动。

参与方法：

（**代表价格，价格可为小数点后两位）

移动用户用手机随时发送“QQXG＃**”到1700竞拍商品，发送“QQXG”到1700进行价格查询（湖南、广东地区的移动用户暂时无法参与）；联通用户用手机随时发送“QQXG＃**”到9777竞拍商品，发送“QQXG”到9777进行价格查询（上海、浙江、江苏、福建地区的联通用户需发送代码至3777）。发送短信运营商收取0.1元/条，短信返回为0.5元/条。

客服电话：0755－83766566

下期预报

数字码头： 3000元数码相机横评

实用软件： 系统优化量化测试

硬件评析： 支持64位扩展技术的P4处理器+i955芯片组平台评测报告

专题企划： 对游戏学院质疑的反质疑

攻城略地： 《地球帝国2》战争指南

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年06月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第11期 总第196期

第五代·绿色网游

WWW.LUOQI.COM.CN

洛奇 mabinogi

缤纷洛奇 盛夏同乐

内测火热进行中

- 3D卡通渲染技术，玩游戏仿佛看动画
- 超过60种人物表情,让您从此眉飞色舞
- 独创角色成长系统,高矮胖瘦任您打造
- 尽显时尚风采,自由搭配个性服装
- 上百种生活战斗技能,各种职业由您创造
- 惊心动魄的地下城,体验与朋友并肩战斗的乐趣
- NPC好感度设定,为您量身定作各种任务
- 独创的作曲演奏系统，把流行音乐带进游戏

www.luoqi.com.cn





CONTENTS 目 录

2005年第11期 总第196期

欢庆网龙公司成立六周年

xyq.163.com

梦幻西游 ON-LINE

最新资料片

美丽人生 乐在其中

梦幻 宝宝 魅力无限

等我脱了马甲，比你还可爱！

咿呀咿呀……

看杂志 得惊喜

为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！只需登录：http://nic.163.com/88，并输入验证码.092.您将有机会得到意外惊喜哦！



100万同时在线，成就中国网游白金旗舰

網易 NetEase www.163.com

网易互动娱乐

广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：(020)85546362 销售热线：(020)85553771 商务电话：(020)85525859

广告联系：(020)83936163-6010 二级运营合作：(020)85525753 梦幻客服电话：(020)85543820 梦幻客服专用信箱：mhgm@service.netease.com

编辑部报告

因为工作原因，我经常要到处跑，累积下来也去了不少地方。今年五一之前，到广州对网易等厂商进行拜访。因为广交会正在召开，广州酒店住房紧张，为了节省经费，一行人把酒店订到了深圳。如此一来就需要每天乘坐火车在广州深圳两地奔跑，有点象日本小说里的上班族。所幸深圳和广州之间距离不远，交通工具则更是发达，火车15分钟一趟，频率甚至高过某些公交路线。

有一天下午，我们改乘汽车走高速公路从广州回深圳。高速公路上是熙熙攘攘的车流，其中集装箱卡车比例超过九成，我们的车在这些大家伙身边显得颇为可怜。但让我惊讶的是高速路边的景色。从广州到深圳，高速路边全是成片的厂房和员工宿舍，其繁荣程度丝毫不亚于任何一个中等规模的县城。一个县城如此是为正常，但一个半小时的车程，公路两旁的乡村都被建设成了厂房，这种景色就显得不凡。一路下来，同车同事都大有震撼之感。珠三角的富饶我们早有耳闻，但亲临其境，才惊觉这里的发展势头如此猛烈。

同是高速公路边的乡村，从杭州到上海的高速路两旁又是不同的景致。4月的时候，我们去杭州上海两地采访。从杭州乘车前往上海，沪杭高速路的两旁有大片的农田和村镇，两者的比例各为50%。值得一提的是，每个村子里都矗了好些模样一样的三四层楼房，某个村子的楼房都是尖顶，下一个村子的楼房就都是平顶。抛开这种有趣的人文景象不谈，这些楼房展现出来的江浙地区农户的富庶程度也让我们颇为吃惊。

但我走得最多的还是京津塘高速。北京到天津的高速路边的景致就颇似我概念中的乡村，大片大片的农田，一望无际的平原，景色颇为美丽，但村子的规模就远比前二者差了许多，有些富裕的地方还可以看到二层的水泥楼房或是瓦房，但破烂的屋子也不在少数。如果把这景象拍成照片，你说是20世纪八十年代的老照片，也有人信。高速公路上车流也明显不如前两条路密集，当然，作为驾驶者，我比较喜欢华北农村的道路，但从整体上来看，这边的老乡生活恐怕不及江浙或是珠三角经济区的同行们富足。

我们都知道，江浙一地的家族作坊颇为发达，当地人基本都要在家里开个小厂房，兄弟姐妹侄子姑爷等亲戚聚在一起搞五金制作，整个地区形成了一个完整的加工链。珠三角一带的乡亲们过得更加闲适，大多把地卖给大企业建厂房。

继而我又想到，那些盖在高速公路两旁的大企业厂房里，相信有不少也是属于IT企业的吧。我们杂志前半本所介绍的硬件产品，恐怕大都是出自这些厂房。而近两年集中在我们后半本内容中的那些铺天盖地的网络游戏，几乎全部来自以上海为核心的长江三角洲地区。

而我们的京津塘高速公路的尽头，又剩下了些什么呢？是我们这样的“坚守阵地”的IT杂志嘛？

King@popsoft.com.cn
完成于广深高速公路之上

人人有礼大放送

本期赠品为八佰拜时尚礼品网（www.800buy.com）提供的38元赠券。八佰拜时尚礼品网成立于1999年9月，由归国留学人员创办，并获得多家国内外投资机构的投资。八佰拜本着向年轻时尚的用户提供最经济、最方便的礼品服务的初衷，专注于向用户提供一流的时尚、精美、独特的礼品服务。主要产品有：宝石吊坠、手镯等精美饰品；名牌皮具；欧珀莱、玉兰油等国内外名牌化妆品；zippo火机、瑞士军刀、Swatch手表、野营用品以及民族布艺背包等。

赠券帐号为DZ38。使用说明：使用本券在www.800buy.com.cn38元购物专区可在优惠价基础上充抵38元现金价值；或优惠价购买商品（所有商品均可）；任选其一。不可冲抵运费。有效期：截止2005年6月30日。赠券的最终解释权归八佰拜所有。购物券使用流程：选择您喜爱的商品 → 放入购物车 → 登录（新用户需注册） → 结算中心填写个人信息＋“优惠价购物” → 提交订单。



TOPTEN投票幸运读者名单

信投： 方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运读者将获得最新版本的瑞星杀毒软件一套。

浙江	陆婷婷	河南	贺湘东	山西	李　钰
河北	张　业	江苏	王　斌	北京	李　玮
辽宁	曹楠阳	湖北	车　涛	天津	陈　晗
贵州	陈舒瑶	山东	冷　阳	云南	孙淑娟
四川	刘　平	河北	张　萍	吉林	何向东



网络： 投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

幸运读者将获得《石器时代》宠物公仔一只。

辽宁	周　全	辽宁	李大鹏	黑龙江	马天翼
广东	罗建彪	湖北	张　弛	吉　林	张　宁
广东	陈万衡	河北	刘　流	山　西	陈宝欣
广西	丁　杰	江苏	镇　非		



手机投票： 查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

参与07期游戏短信投票的中奖者：

将获得这些礼物中的一种：《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

13357116756

13599974066

13817753237

13853591643

13980210501







手机投票方法与投票代码请查看本期杂志200页

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

第三届中国国际软件和信息服务交易会即将召开

■本刊记者 生铁

2005年4月29日，第三届中国国际软件和信息服务交易会新闻发布会在北京饭店举行。中国软件交易会各主办单位、承办单位的领导出席了会议。



会议由中国软件交易会组委会副主任、国家商务部副部长魏建国主持，第三届中国软件交易会筹委会主任、大连市市长夏德仁介绍了第三届展会的总体方案和筹备情况。

中国国际软件和信息服务交易会是经中华人民共和国国务院批准举办的中国唯一的国家级软件交易会，由中华人民共和国商务部、信息产业部、教育部、国务院振兴东北办、科学技术部、国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会、辽宁省人民政府主办，大连市人民政府承办，是目前国内规格最高的IT产业年度会议。同前两届一样，第三届中国软件交易会仍将在大连举行，时间是2005年6月23～26日。

中国软件交易会是带有非常浓厚政府色彩的一大展会，它是基于振兴东北老工业基地战略的IT业交易会。中央政府高度重视软件产业国际合作和产业发展。记者了解到，首届中国软件交易会举办前夕，中共中央政治局委员、国务院副总理吴仪为展会发去贺电；2004年7月，吴仪亲临第二届中国软件交易会，出席“亚太地区软件和信息服务国际合作部长峰会暨企业家高层论坛”并发表重要讲话，就推动软件产业国际合作和产业发展以及进一步办好中国软件交易会作出重要指示。国家商务部、信息产业部、教育部、科技部、国务院振兴东北办、国信办、中国贸促会等国家部委的十几位副部级以上领导，以及北京、上海、天津、重庆、广东、浙江、黑龙江、吉林、深圳、哈尔滨、长春、沈阳等省市组团参加了第二届展会的各项活动。第二届展会展览面积达22 000平方米，国际展区的比例达到33%，参展的有世界500强企业中的14家。第三届展会将有多个国家政府部长级高官率团参会，百余家海外企业参展，国际展区比例将达到35%；微软、英特尔、IBM、惠普、NEC、欧姆龙、东软、大唐电信、中兴通讯等国内外企业将全面展示其最新技术和产品，展览面积将增加到3万平方米。

第三届中国软件交易会将以软件和信息服务为主线，贯穿IT行业的各个领域，成为中外IT企业和业界人士发布最新技术、展示最新产品、对接供需项目、寻求市场机遇的重要平台。展览内容将涵盖软件、电子信息产品制造、通讯技术及产品、集成电路设计、信息服务、数字娱乐技术和产品以及与此相关的IT人才教育培训等各个方面，并将设置国际及港澳台团组展区、国内省市团组展区、软件和信息服务综合展区、电子信息技术及通信产品与嵌入式软件展区、软件出口展区、行业应用展区、IT人才教育培训展区、国际数码娱乐及应用技术展区等各类专题展区。

第三届软件交易会的主体内容将形成三大特色板块，即“国际合作、应用对接、人才交流”。其中国际合作板块的主要活动，包括全球软件和信息服务国际合作部长峰会暨企业家高层论坛、中国软件和信息服务外包业务年会等国际会议和外包对接活动，为中外IT界提供合作平台；应用对接板块主要包括优秀软件和信息服务产品发布会、企业领袖晚餐演讲会和金融、物流、装备制造、教育、电子政务、卡通产业等行业论坛等，为参展IT企业和行业用户搭建交易平台；人才交流板块主要包括国际IT人才教育培训论坛和中国国际IT人才招聘洽谈会等活动，既满足企业对人才的迫切需求，为人才的合理流动、优化选择提供空间，又促进国内外IT教育培训机构与IT企业之间探讨人才的定向培养和长期合作。P

半月看点

商务部副部长马秀红谈外包战略

2005年4月28日，商务部副部长马秀红在北京海淀区区长于军、中关村软件园副总经理周放等陪同下，视察了Censoft公司，并就如何开展和加速中国的服务外包产业发表了重要指示。马秀红副部长讲道，目前正在广泛征询用户意见，考虑如何加快其寻找所需信息的速度。她同时指出，服务外包业在中国大有可为，关键是要遵循党的十六大提出的以开放促改革促发展的基本方针，针对中国实际，突出中国特色。应借鉴传统产业走向世界的经验，首先从引进、吸收起步，树立成功样板，传播先进的理念和模式，并在此过程中培育本土企业的核心技术、自有品牌、管理经验、人才队伍，进而挺进国际市场。



艾讯科技挂牌上市

2005年4月28日，工业计算机系列产品设计制造商艾讯股份有限公司（AXIOMTEK Co.,Ltd.证券代号3088）以每股30元的承销价格挂牌上市。艾讯股份有限公司的主要业务为设计制造各种工业用计算机，并为客户提供不同市场的解决方案、高品质的产品和良好的服务，其产品经销服务地区包括中国大陆及台湾省、美国、德国和法国等地。最初的主要产品为应用在运动测量及工业控制方面，接口多为IEEE-488系统，近几年则致力研发接口为PC-Based的自动化设备及通讯用的产品。艾讯提供多项通过CE、FCC、UL以及TUV等认证的产品，包括工业计算机平台、嵌入式单板计算机、轻薄型嵌入式系统、交互式平板计算机、计算机工作站、数据撷取适配卡、网络应用硬件平台、网络储

存设备（NAS，DAS）、备份立即还原软件（ExBoot）等。其产品应用于工业自动化操作、数据撷取系统、网络通讯、电信业和网络存储应用设备等。

微软发布Windows Mobile 5.0

2005年5月11日，微软公司在拉斯维加斯举行的移动嵌入式开发者大会上，微软公司董事长兼首席软件架构师比尔·盖茨宣布Windows Mobile 5.0软件正式发布。这一Windows Mobile的新版本在硬件设备以及解决方案的定制方面具有更大的灵活性；它通过Microsoft Office软件和闪存卡，增强了数据管理效率；对硬盘的支持带来更加强大的多媒体体验。Windows Mobile 5.0中的改进为手机制造商和移动运营商提供了更多的选择，如Windows Mobile 5.0让合作伙伴能在移动设备中插入一键通、视频电话、视频会议等个性化技术；支持更高带宽的3G网络，支持Wi-Fi的Smartphone平台以及对现有支持蓝牙技术的改进；在Windows Mobile平台上的软件集成、定位显示以及QWERTY键盘支持。

投资合作

方正宽带联手城市网络

近日，方正宽带与负责中关村信息化建设的北京城市网络股份有限公司正式签署合作协议，共同打造高科技商务核心区宽带业务。在具体合作过程中，方正宽带将借助自身的带宽资源与技术实力，城网公司将借助自身的设备力量、服务体系及开放式的运营平台，共同负责为中关村西区提供宽带接入的端口服务及运营管理服务。中关村西区作为中关村科技园区的高科技商务中心、高科技产业资本市场中心和高科技产品专业销售市场的集散中心，将集中金融资讯中心、大型科技会展中心和综合性行政管理等公共设施，以及一大批为高科技产业发展服务的法律、会计、投资管理咨询公司等中介机构。

上市信息

飞利浦发布键鼠新品

近日，飞利浦将其欧洲畅销的多款键鼠套装引入国内，发布两大系列4款键鼠套装，分别以“轻音乐”时尚类和“重金属”多媒体类命名，有银黑双色及白色两种色彩供选择。其中，“轻音乐”系列设计精简，“重金属”系列更强调配合用户网上冲浪之需求，具有13个功能热键。产品外观大气硬朗，简约质感，加上处处可见的悉心设计，突显了飞利浦“精于形 简于心”的全新制造理念。**市场参考价：“轻音乐”系列/“重金属”系列：99元/179元。**



D-Link新品发布会在京召开

2005年4月22日，网络设备及解决方案提供商D-Link新品发布会在北京召开。D-Link公布了2004年所取得的全球市场业绩及下一阶段的发展战略，并发布了创新应用的网络新产品。2004年D-Link全球营业额为9.96亿美元，增长幅度为36.8%。D-Link产品部总经理陈奇岩介绍了D-Link今年的新产品，包括采用了xStack虚拟堆叠、SIM单一IP地址管理、智能MIMO无线多输入多输出、GameFuel游戏加速等多种技术，覆盖交换机、路由器、WLAN、VoIP以及消费类网络设备等领域的产品。

多彩能源之星新品上市

近日，多彩推出遵循英特尔ATXA12V规范设计的550S电源。该产品具备强化的双路12V输出能力，采用镀镍外壳防磁、耐热设计和智能温控调速线路设计的大散热量等特点，结合电源背面的蜂窝式出风口设计，使靠近外壳的热量能快速流出，确保电源工作环境的稳定。多彩550S提供双Serial ATA接口、20pin转20pin分体式设计，全面支持915/925主板；最大输出功率450W，同时高效兼容Serial ATA接口硬盘。**市场参考价：320元。**

UC2005 II 发布

近日，新浪UC新版本的“互动娱乐平台”——UC2005 II 正式发布。UC2005 II 增加了娱乐对对碰、高保真宽频语音、团体放歌、所属团体显示、更强大的文件传输、聊天输入状态通知和聊天助手等多项功能，使其更加贴合用户的使用习惯。新版软件还增加了在线团体搜索、自定义团体讨论版、多管理员设置、群聊记录、团体消息设定等功能，使UC的功能得到进一步完善。此外，新浪UC还不断丰富“互动娱乐平台”的内容，如把明星带到用户面前，与用户“亲密接触”的“绝对现场”和把用户当成明星推向前台，展现自己的美丽与才艺的“千娇百美”等内容。近日，新浪UC又与《超级访问》女主持李静联手，专门为UC用户打造了网络视频互动栏目——“静距离”，与广大网友一起打造属于自己的互动娱乐平台。

升技K8T890主板AX8上市

近日，升技AX8主板正式上市。AX8基于VIA K8T890/VT8237R芯片组，支持AMD Athlon 64/64FX Socket 939主板。其采用的K8T890北桥芯片，支持PCI-Express显卡和1000MHz HyperTransport；南桥芯片VT8237R，配合附加的VT6421 RAID芯片，可支持6个SATA/PATA硬盘的RAID 0、1、0+1以及JBOD。板载μGURU芯片和Debug侦错显示，BIOS内附带μGURU监控超频选单，用户可监控主板的各种工作状态。**市场参考价：1299元。**



丽源显卡上市

2005年4月20日，佳都国际集团及其子公司佳都电子科技有限公司，在北京推出佳都电子全系列自有品牌产品——“丽源”系列显卡。佳都国际控股有限公司执行总裁蔡逸敏、NVIDIA中国区总经理文振邦及双方其他高层出席了发布会并发表讲话。此次发布的显卡产品涵盖了从GeForce 6800 GT到适用于入门级用户的GeForce MX 4000在内的NVIDIA目前全部主流图形芯片显卡产品。会上以CS网络对战的方式举行了显卡体验活动，几位参加了产品测试的游戏玩家最终获得了丽源6800PCI-E显卡一块，成为其品牌的首批用户；同时他们还将获得佳都电子为其提供的终身免费服务及所有最新产品上市7折的优惠，成为丽源显卡的终身用户。

冠捷发布18款新品

2005年4月19日，AOC（冠捷）在京召开以“随心科技 七彩生活”为主题的2005年策略暨新品发布会。会上，冠捷全球总裁宣建生博士宣布了自有品牌AOC（冠捷）在5年内夺取显示器市场第一的“品牌第一宣言”；冠捷中国事业部总经理段振华则发布了AOC品牌攻

赢向未来打造最大网吧联盟平台

■本刊记者 龙猫

2005年5月12日，“赢向未来大策略联盟”成立大会在北京举行。本次大会由赢向未来文化网络有限公司发起，AMD、QDI等多家知名硬件厂商和加盟连锁伙伴共同参与。赢向未来在此次发布会上，宣布与爱码、AMD等厂商开展战略合作，阐明全新的连锁运营概念，旨在促进网吧经营朝更为规范化、连锁化、主题化和品牌化的方向发展，更有效地服务于社会大众。

赢向未来致力于打造全新的网吧生态链，本着“连锁、共享、增值”的品牌定位，并且结合自身在国内运营管理的经验，提出针对网吧产业的竞争策略：一方面致力于构建以直营店为主，加盟店为辅的全国性连锁网吧经营体系；另一方面基于其销售渠道、资源共享、增值服务三大特色平台，充分利用目前已获得的多省市连锁运营资格，凭借与政府及相关职能部门的良好协作关系，吸引具有实力的战略合作伙伴，推广全新的网吧连锁管理体系。

此次策略联盟着眼于塑造健康、文明、有序的赢向未来网吧生态链（并非传统意义上的连锁网吧），引导网吧事业在全国范围内健康、持续发展，推动中国网吧产业走向规模化、连锁化、品牌化、特色化的良性发展；全力打造集电信运营商、IT软硬件厂商、游戏运营商、增值业务提供商、食品饮料厂商等于一体的全新网吧产业链和价值链，以实现产业的可持续发展和资源的最优化配置，为各加盟网吧业主的投资创造最佳回报。

赢向未来大策略联盟提出了一种全新的连锁管理模式：联盟为网吧业主提供以“赢向未来”为品牌的统一视觉标识、统一的市场营销管理方法、统一的市场竞争策略、统一的服务管理制度。从最初的牌照发放、选址建议、周边环境分析、内部装修、设备选购，到后期的增值服务、人员培训、设备维护等，充分利用赢向未来的现有资源帮助业主经营和管理网吧，并将运营服务贯穿网吧经营的始终。赢向未来大策略联盟与爱码合作推出“个人创业优惠政策”，将为符合条件的创业者或寻求发展的网吧业主提供强力支持。值得一提的是，赢向未来的战略伙伴——网吧专用电脑品牌的“爱码”与AMD密切合作，推出了采用AMD速龙64处理器的爱码极光HNA系列网吧专用机。

在“整体规划、分步实施、选择试点”的总体原则指导下，赢向未来网吧联盟采取开设直营、发展加盟、择优收购等形式，计划到2005年底发展2400家连锁网吧，到2006年底将形成在全国拥有5000家连锁店、1000万固定网民的连锁网吧体系。在此过程中逐步开展丰富的增值业务，将赢向未来连锁网吧打造成为品牌推广、产品销售、技术管理的强大平台。

目前，赢向未来在河北与江西已取得连锁运营资格，与吉林英图、湖南赛伊儿、江苏浪淘沙、北京网通、内蒙铁通、山西金琥珀达成战略合作伙伴关系，并已正式签约、组建赢向未来大策略联盟，同时也在贵阳、陕西、上海、浙江等地展开相关业务。



略的三步走及“非常6+1组和拳”市场攻略，即2005年以前实现保四争三的市场目标，2005年以后1到2年内实现保三争二；在未来的3～5年内实现保二争一的目标。冠捷此次总共发布了“五客”系列共10款显示器新品及5款LCD TV和3款PDP新品，同时推出了全球首台3D立体显示的PDP。

讯宜发布液晶新品

近日，ORBBIT（讯宜）推出一款17英寸新品液晶显示器——纯净界EZ17h。它采用流行的超窄边框设计，科技银的面板外框与按人体工程学设计的纯黑底座相配合，可最大限度地突出显示区域、降低光反射。16ms的响应速度，水平140度、垂直120度的可视角度，加上450：1和260cd/m²的对比度及亮度，可满足一般庭和大多数商业用户的需求。

盈通推出非公版6600显卡



近日，盈通推出剑龙G6043P标准C版显卡。该卡采用GeForce 6600图形处理核心，搭配128MB/128b规格DDR显存，显卡核心/显存工作频率达300/500MHz；标准PCI-E ×16总线，提供DVI+S-Video+D-Sub输出接口，并支持高清数字电视HDTV输出和双显示功能。**市场参考价：899元。**

销遥行推出TM BS 2005

商策科技最新开发的销遥行TM BS 2005产品，于2005年5月上市。该产品发挥了BS架构产品高移动性、易操作性、跨平台性及低成本性等技术特点，只要有一台能上网的电脑，有网络浏览器就可操作软件；无需专门的产品操作培训，会用Office软件和Web浏览器便可操作；销遥行TM软件适用于Win2000/XP、Linux等操作系统；不用安装专用的客户端软件，也不需对系统进行专门的设计来处理分布式数据，使软件系统维护和升级成本大幅降低。销遥行TM BS 2005产品免费测试专区：www.saleswell.com（测试用户名：VIP，密码：VIP）。

戴尔推出1100MP投影机

2005年4月28日，戴尔公司宣布推出一款低价投影机新品——1100MP。尺寸为251mm×213mm×101mm，重量2.2kg，方便随身携带；支持多种视频输入方式，包括色差HDTV、S-Video、复合视频等；对比度为2100：1，最高亮度1400cd/m²，并可自动同步调整SVGA（800×600dpi）的输出分辨率使之与输入设备分辨率相匹配，最高可调



整到SXGA+（1400×1050dpi）。**市场参考价：8999元。**

微星推出510A笔记本



近日，微星推出MEGABOOK 510A笔记本电脑。该产品采用英特尔迅驰移动计算技术平台，标配Pentium-M 1.5GHz处理器，256MB内存（最高可扩展到2GB）；集成多种扩展接口，包括USB 2.0、串/并口、快速红外传输接口及扩展总线等。在网络连接方面，内置802.11b高速无线网卡，能在较大范围的办公或家庭环境中实现无线上网。510A采用了独立的ATI镭9600 64MB显卡和ATI MOBILITY RADEON 9600/9700图形芯片，适合图形处理软件运行和玩3D游戏。

华硕W3V上市

近日，华硕宽屏笔记本电脑W3V上市。该产品基于英特尔最新推出的Sonoma移动计算平台，第二代Pentium-M处理器（FSB 533MHz）。配有双通道DDR II 内存，PCI Express总线，14″15：9超绚丽WXGA显示屏，COMBO光驱，ATI X600独立显卡。采用华硕自有专利的Power 4 Gear+节电技术，有效延长电池使用寿命30%；配合第二块电池，使用时间最高可至4.9小时。目前，在国内最新上市的型号为W3H17V-DR，采用Pentium-M 740（Dothan 1.73G）/512MB DDR II/60GB/COMBO/WLAN/Bluetooth/WinXP。**市场参考价：21 988元。**

傲森音箱又添新品

“傲森视听”最近又添新成员：PA-315P，被称为“π”的音箱业已上市。该音箱将圆的概念充分融入设计中，卫星箱及低音炮的表面采用密制珠光工艺，低音箱采用大功率木质结构，箱体容量大；低音部分采用了冷色单元设计，卫星箱稍呈倾斜，使声音指向与人的使用习惯保持方位一致。以线控操作，同时具备音量调节、低音调节以及耳机插孔。**市场参考价：338元。**

天敏推出大容量微硬盘

日前，天敏推出了2.2GB和4GB两款超大容量U盘。采用微硬盘作为传输介质，内部传输速率52.4～99.6Mb/s，最高转速4500r/min，同时带有自动省电模式；内部采用可旋隐藏设计的USB接头，直接与电脑相连，无需复杂的USB接线，支持USB 2.0/1.1传输。**市场参考价：2.2GB/866元，4GB/1188元。**



酷动数码“太空宝贝”MP3上市



深圳酷动数码MP3新品——“太空宝贝”近日上市。该产品通体银白，采用太空概念设计模型，酷似一艘宇宙飞船，故名“太空宝贝”。内部采用高端Sigmatel 3520音频解码方案，确保音质；显示屏采用双色OLED彩显，并具备定时关机、待机屏保等便捷功能。**市场参考价：128MB/660元。**

清华同方推出“火影”游戏PC

近日，清华同方推出了“火影”系列游戏PC。其中“火影”V8000采用英特尔64位扩展技术的高端处理器——Intel 640和华硕915P主板、1GB的DDR II（533）内存及ATI原厂X850XT显卡。“火影”V6000则采用Intel 630处理器和ATI X700 Pro显卡。它们都附赠正版Windows XP、同方急救中心及CS零点危机、NBA2004两款正版游戏。据悉，“火影”系列已于近日现身全国主要城市的卖场。



促销新闻

日立硬盘促销

日立硬盘总代理ORBBIT（讯宜）联合国际体育用品品牌匡威（CONVERSE），从2005年4月27日起，在全国范围内举办日立3年质保SATA硬盘促销活动。凡于活动期间购买日立3年质保80G SATA硬盘的用户，即可获赠匡威时尚运动鞋一双。数量有限，售完即止。

微软买鼠标送好礼

近日，微软公司针对其旗下的“光学极动鲨”和“光学红光鲨”产品，推出了“好礼总动员，惊喜大集合”促销活动。活动从2005年5月14日正式开始，持续到6月30日结束。期间，凡购买光学极动鲨或光学红光鲨中任意一款产品，即可获赠CS兵团公仔一个（微软共为消费者准备了8款形态各异的CS公仔玩具）。



网通凭什么封杀BT



■本刊记者 司马平安



就在前不久突然传出消息，北京网通要开始禁用“BT下载”。广大网民对此消息的反感不用调查也可想象，定是骂声不断。如果硬要用一些数字来说明反对声音的强烈程度的话，可以看一看新浪网所做的网络调查：在6000多网民对于“封杀BT”的投票中，赞成者占9.23%，反对者占85.10%，无所谓态度的占5.67%。这可和其它某些改变的情况不同，大量的用户会以“我没有用过，所以不关我事”的态度来选择“无所谓”。还有一些人会因为自己没有用过，而这种封杀会给自己留下更多的带宽而选择“赞同”。这就好像要把养路费加入油价当中，对于那些天天开车的多数司机来说可能价格会有上涨，而对于那些常年把车停在楼下的小部分人而言，自然可以节省很多不必要的开支。

那么为什么会有超过80%的绝大多数选择反对呢？有两种可能性：

一是目前中国已有大多数用户认可并正在使用着“BT下载”的服务。这又引发了一个新的问题。众所周知，所谓BT是BitTorrent的简称，它是一个多点下载的源码公开的P2P软件，使用起来比较方便，就像一个浏览器插件。而它的传输速度与传统的下载方式正好相反，下载的人越多，“种子”也越多，速度变得更快。但是由于每一个下载者都要作为其他用户的种子，因此BT产生的问题也是严重的，即会减少用户的硬盘寿命。显然最终用户宁可让自己的硬盘受损伤，也要追求更快的下载速度。走在宽带的时代，网速难道还不够么？其实网通提供的ADSL宽带本身就是和用户玩了个概念混淆的游戏，“宽带不宽”的问题，一直在困扰着中国大量的所谓“宽带”用户。这也正是为何类似“BT下载”这样的服务能够一夜之间便在中国的互联网上广泛流传的根本原因。可以说，“BT下载”正是因为网通这样的公司所提供的宽带服务的速度不达标才成长起来。而今天，用户只是想通过自由的方式以损失自己本地硬盘寿命的代价来解决一点本应是网通解决的问题都不可能，网通禁BT的做法又怎让人们满意？

网通对于封杀“BT下载”服务的解释是，目前，少数的网民用BT软件占用了大量的带宽，而影响大多数正常宽带网用户的网速。也就是说，BT将会占用太多的网络资源，从而有可能在接入网、传输网、骨干网等不同层面形成瓶颈，造成资源紧张。猛然一看，似乎有些道理。可是“宽带中国”是应该在硬件投入和技术开发上多下一些功夫，还是从用户身上再挤压一些呢？

第二种可能性，是如网通所说的目前少数的网民使用BT软件。那么我相信，仍然有绝大多数人反对的原因便应该是，网通有没有权力限制用户使用的问题。难道选择了网通的人便要在使用网络的过程中受到他们的限制么？网通仅仅是一家电信运营商，把手伸向互联网上的具体服务项目，是不是有些伸得过长呢？今天BT在中国好像是一个无父无母的孩子，明天新浪网的浏览人数过多了，QQ使用人数爆满了，或者这些有家有业互联网服务企业提供的新服务同样需要更大的带宽，是不是网通也可以封杀他们呢？所以，讨论网通封杀网民使用BT软件的问题并不是它该不该封，而应该是究竟是谁赋予了一家企业如此的权力。

有些人在言及BT下载的时候还常常谈到BT下载中存在不少不合法的东西。诚然，的确有不少人利用点对点的技术传播淫秽或者是反动的内容。对于这些是一定要禁止的，但这些毕竟不属于网通可以管理的范畴。而且目前互联网上的大多数服务都被人利用来作一些违法的活动。出现那些内容并不是网通的问题，网通的问题更应该在于如何管理小灵通的垃圾短信——特别是其中的黄色短信。不知为何，在北京地区，被网通垄断的小灵通市场中竟会出现短信群发机。至今为止，笔者的小灵通上每日都会收到大量诸如“XX激情女欲与我相约”的无聊短信。这些内容在影响用户正常使用的同时，也令人不免对网通公司的管理能力产生怀疑。

其实无论是垃圾短信，还是封杀BT都仅仅是存在于国内电信行业中的小问题而已。原本南北电信分拆的目的是为了引入合理的竞争，避免垄断的威胁。但从今天的情况来看，中国网通与中国电信之间如何能与对方断开才是他们竞争的唯一焦点。两者间的连接速度极为缓慢的问题，几乎已让全国的用户苦不堪言。而今天他们还在想着如何才能更为严厉地控制互联网的发展。

呜呼，中国的网络，难道真的永远都不能成为人们唯一的一块自由的空间！



感受8位面板
——三星173P+ LCD

■晶合实验室 小虫

厂商： 三星电子（SAMSUNG） **上市：** 2005年5月
售价： 3799元
附件： 驱动光盘、电源线、电源适配器，其余不详（样机）
推荐： 高端家庭用户、入门级商业用户
咨询电话： 800-810-5858

17英寸、8毫秒响应时间的LCD普遍降到2500元以下，这对游戏玩家来说实在是利好消息。但经过实测（详见本刊2005年第10期的液晶横评专题），这些主流LCD的色彩表现差强人意。而各大厂都有采用8位面板的高端型号，一般比主流型号贵1500元左右，总体表现尤其是色彩上要优秀得多。这里我们将为大家详细介绍三星173P+，看看高端产品凭什么比主流产品贵出1000多元。

173P+是173P（三星去年推出的一款17英寸LCD）的增强型，173P+沿袭了173P的外形，在指标上将后者的25毫秒整体响应时间提升到8毫秒灰阶响应，1000：1的对比度提升到1500：1。

三星173P+采用合金框架结构，有红色和银色可选，支架和背板采用了陶瓷质感的处理方式，晶莹剔透，颇有几分苹果产品的味道。显示器右下角是触摸式电源开关，所有控制按钮都被省略掉，只能通过MagicTune 3.6软件调节参数（图1）。173P+采用外置变压器，电源、D-Sub和DVI接口均位于圆形底座后部，边框宽22.1mm，机身厚度仅29.0mm，整体造型干净利落。173P+采用双轴设计底座，可进行倾斜、折叠（图2）、升降（图3），屏幕还可在垂直视线平面上完成180°以上的旋转（图4），与Pivot Pro屏幕旋转软件配合使用可谓相得益彰。



图1

由于拥有8毫秒灰阶响应指标，173P+在文本显示、视频播放、游戏方面的表现无可挑剔。其可视角度为178°（左右/上下），实测中正视时仍有左上偏红、右下偏蓝的现象，但比主流液晶轻微得多，视线几乎与屏幕平行时仍有足够亮度，但色彩有明显变化。


图2

173P+的2D表现是重点考察部分，我们通过DisplayMate 1.25软件和测试图片进行考察。它的对比度指标很高，只需设到45左右即可（范围0～100，下同），在DisplayMate的“强度范围检验”测试中，对比度100时高光中间的色块仍未消失，而调到0时暗部的3个色块均可看到，这说明其对比度表现仍不十分理想，相对来说亮部要好一些；亮度须调到85%左右，在“黑标准校正”测试中保持背景为黑时，可勉强观察到第“4”阶，图像暗部显示方面存在不足。实际的图片显示中，173P+总体表现令人满意，比上期横评中的主流产品有明显提高，色彩要“平滑”得多，没有过分夸张的感觉；但强调暗部细节的图片显示质量与高端CRT相比仍存在不足，头发、树皮等暗弱部分细节明显丢失；高色深（12位以上）图片色彩过渡不够自然，高光过渡部分易出现杂点；黑白照片的层次感仍有欠缺。


图3


图4



用挑剔的眼光看，采用8位面板（24位色）的173P+在2D方面的表现较主流6位面板LCD有很明显的改善，但与高端32位色CRT系统相比依然有较明显差距，难以满足专业图像处理用户的要求。总的来说，173P+优秀的外形设计达到了“艺术”境界，文本显示、视频播放、游戏及可视角度的表现接近完美，使用非常舒适，对追求时尚的高端家庭用户来说，这款产品具有强大的诱惑。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★



脸油污垢立刻BYE-BYE!

爽!

活炭
深层洁面乳

磨砂
洁面乳

清爽
洁面啫喱



曼秀雷敦MEN'S男士洁肤系列

大热天时，男士汗腺比女士大，脸上容易出现油光污垢。

曼秀雷敦**男士活炭深层洁面乳**，采用先进活炭洁面配方，像强力磁石般吸走毛孔内的油脂及污垢，让你面部立刻干净清爽。

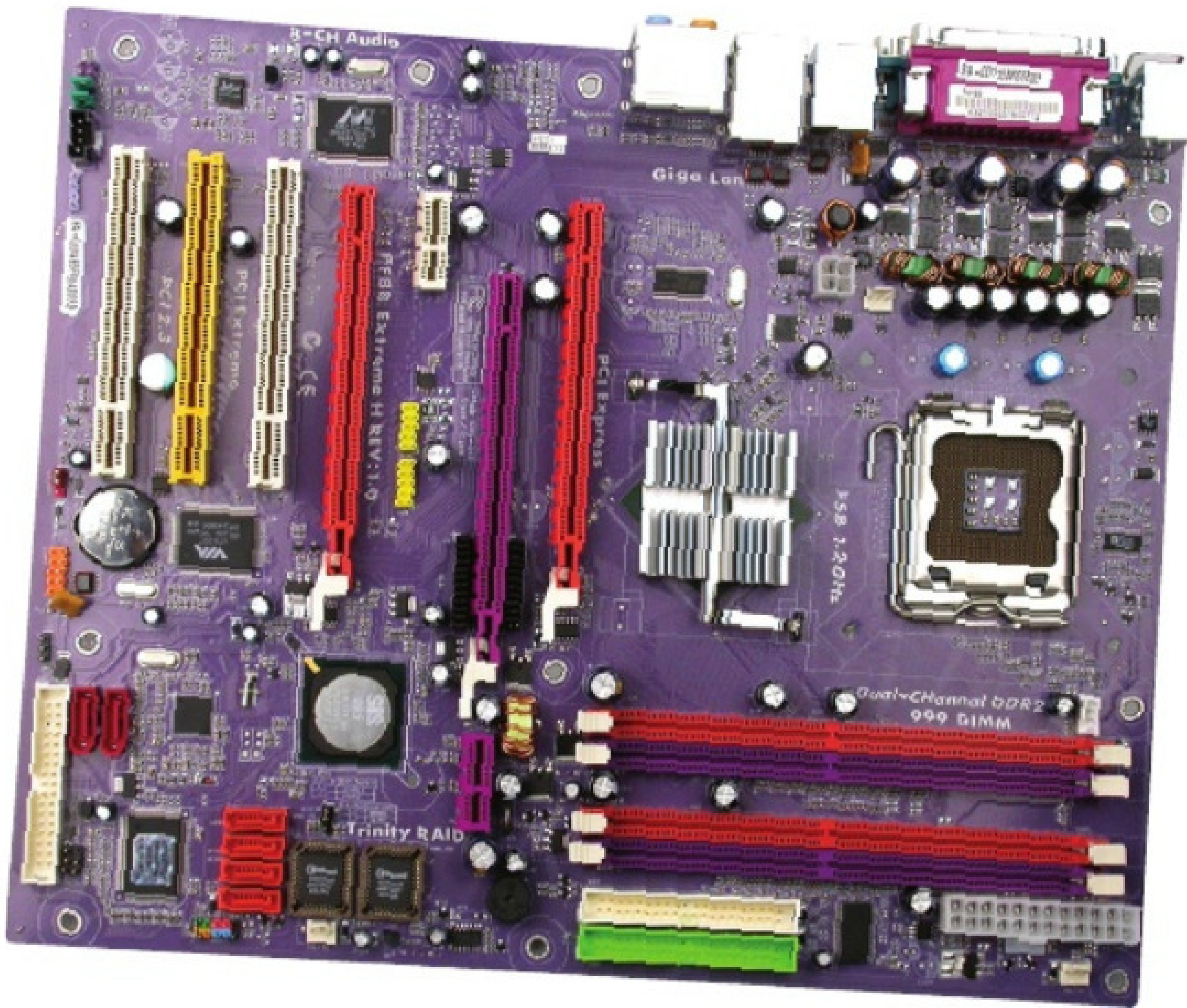
全新推出**男士深层洁净磨砂膏**，含天然核桃壳微粒子，能深入洁净毛孔污垢及去除死皮，有效预防粉刺及黑头。

(1992) 卫妆准字 29-XK-0649　www.mentholatum.com.cn

P4+K8双平台
——精英PF88主板

■晶合实验室 魔之左手

厂商：精英电脑（ECS）　**上市：**2005年4月
售价：1280/550元（主板/A9S升级件）
附件：说明书、驱动软件光盘、USB无线网卡、SATA和USB等外置接口挡板
推荐：注重升级能力的DIY爱好者
咨询电话：010-82676888



以前如果有人说希望有一款主板可同时支持P4和K8处理器，以方便今后升级，那一定会被认为是痴心妄想，而精英新推出的PF88则让梦想变成了现实。

PF88采用SiS656FX芯片组，可支持1066MHz FSB P4，据称还可支持Intel EM64T和双核心技术；采用PCI-E X16显卡接口，4条内存槽，支持最高4GB的双通道DDR2 667。其SiS965南桥提供了4个SATA和2个PATA接口，支持SATA RAID，并通过板载Sil3132CNU芯片提供了额外的2个SATA II 和1个PATA接口。作为精英顶级Extreme系列主板的成员，PF88同样提供了千兆网卡、7.1声道音频输出、USB无线网卡、后置式SATA接口、前置面板等功能。

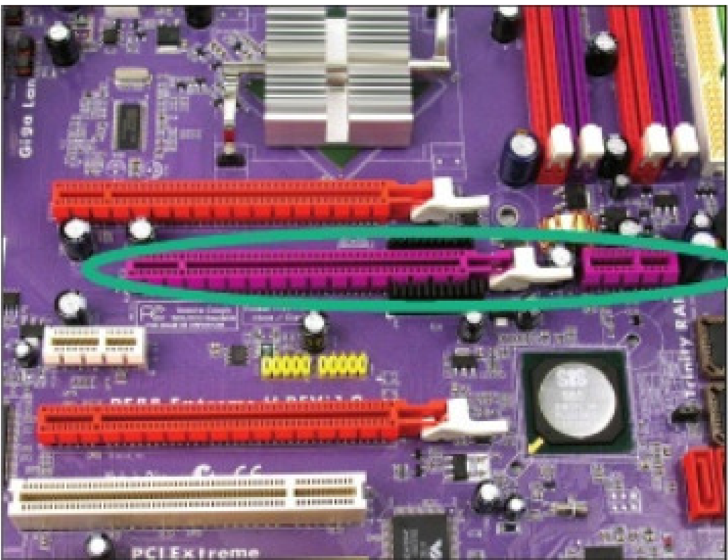


图1

PF88有3个PCI-E X16插槽，中间插槽后方有一个PCI-E X1接口，两侧有两组共23枚跳线，这便是升级扩展卡接口（图1）。PF88带有双BIOS（设置互不干扰），其一为扩展卡使用。安装和设置扩展卡非常简单，只需将扩展卡接口两侧跳线全部设为Open（断路）即可，此时主板上的DDR2、P4处理器及接近SiS656芯片的PCI-E X16接口都将不再工作，而南桥、板载扩展芯片功能和板载接口则完全保留。

扩展卡名为“A9S”（图2），今后将有更多型号问世，“A”表示支持AMD处理器、“S”说明采用SiS芯片组。它采用SiS756北桥，支持Socket939 Athlon 64/64 FX，卡上有两条内存插槽，最大支持2GB DDR400。A9S将SiS756芯片安装在反面，正面则仅有CPU和内存接口，面积和高度都不大，可适应标准ATX机箱。由于南桥的更新速度比北桥慢得多，因此这种方式的性能损失并不大，且应用范围广泛，VIA等厂商采用南北桥搭配的芯片组均可采用这种设计。

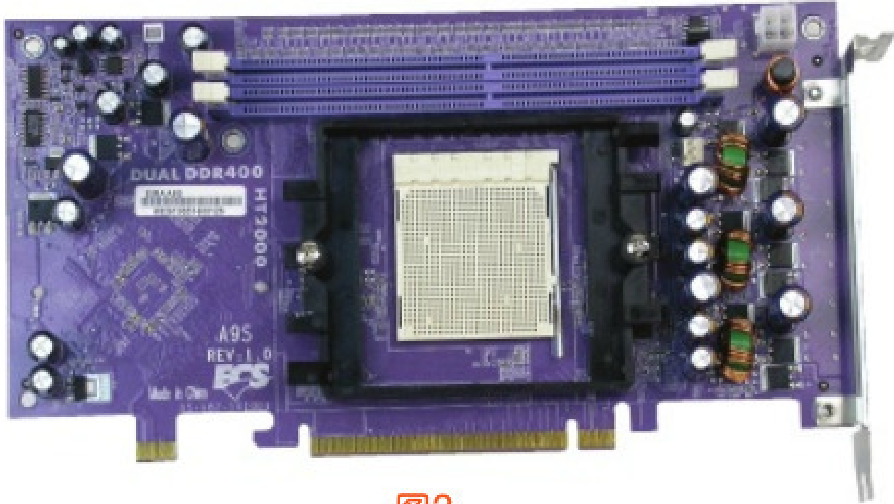


图2

测试采用Athlon 64 3500+和P4 560，内存则是Kingmax DDR400 256MB×2和DDR2-533 512MB×2，华硕EN6600 Top显卡、迈拓MaXLine III硬盘（7B250S），安装英文WinXP专业版+SP1、SiS IDE驱动2.04a和NVIDIA显卡驱动71.84。

项目/处理器		Athlon 64 3500+	P4 560
Sisoft Sandra Pro 2004	Int Buffered iSSE2（MB/s）	4740	3974
	Float Buffered iSSE2（MB/s）	4723	3973
	磁盘性能（kB/s）	34388	35143
Business Winstone 2004		23.8	22.6
Content Creation Winstone 2004		33.8	29.6
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	41	41
3DMark03 v350	1024X768/32位色	7472	7765
3DMark05 v110	1024X768/32位色	3164	3154
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	100.5	82.3
	High Quality 1024X768	77.7	71.7
Half-Life 2 默认设置 C17	640X480	54.53	44.64
	1024X768	54.43	44.48

采用扩展卡后南桥芯片的效率确实略有下降（特别是磁盘性能），而对PCI-E X16接口则影响很小，因此AMD处理器擅长的游戏性能仍表现出色。不过SiS756北桥发热量很大，测试中散热片表面温度达到62℃以上，且被屏蔽的SiS656芯片也仍略有发热，因此增加扩展卡后的散热仍需要注意。



精英PF88开创了新的升级概念，它可最大限度利用PCB和芯片，除降低成本外也减少了电子垃圾对环境的破坏。不过目前市场中主流P4/K8主板价格已大幅下降，A9S扩展卡的性价比优势并不明显，但成本优势应该会使其达到更合理的价位。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



方寸之间有乾坤
——Apple Mac Mini

■晶合实验室 小虫

厂商：苹果电脑（Apple） **上市：**已在国内上市
售价：4999元（M9686CH/A）
附件：电源线、电源适配器、DVI转D-Sub接口、说明书、1年有限保修书、苹果软件使用协议、Mac OS X和Mac OS 9安装盘（样机）
推荐：入门级苹果台式机用户
咨询电话：800-810-2399

2005年1月，在美国旧金山举行的Macworld展会上，苹果首席执行官史蒂夫·乔布斯展示了iPod Shuffle和Mac Mini两款最新硬件产品。以往苹果产品总给人价格昂贵的专业味道，然而此次iPod shuffle和Mac Mini却分别创造了苹果MP3播放器及台式机的最低价位。苹果反高价路线而行之，令那些固守性价比领域的厂商感受到莫大的压力。

几年前，飞利浦一位高层主管曾断言显示器会越做越大，而PC主机将越来越小，甚至可能会集成到显示器内。Mac Mini似乎印证了这种趋势，其尺寸仅为165.1mm×165.1mm×51.8mm，比台式机光驱大不了多少（图1）；净重1.32kg，和大多数便携笔记本相当。综合尺寸、握持手感和重量考虑，Mac Mini的便携性要超过绝大多数轻薄型笔记本。如果显示器背面有合适的卡槽，挂上Mac Mini可说是轻而易举。



图1

Mac Mini只包含主机部分，可大大减少包装体积，同时也更有利于控制成本；使用现有的显示器、键盘和鼠标即可享受Mac Mini。早在G3时代，Mac即开始采用和PC机通用的显示器接口，随着USB接口的普及，键盘和鼠标的连接也不再是问题。很明显，Mac Mini推出的目的，是想让那些过去认为Mac过于昂贵的PC用户，不必付出太大代价即可用现有外设品尝Mac的味道，这对用户是不小的诱惑，而PC厂商的中端产品又多了一个强劲对手。


图2

Mac Mini采用边角圆滑的长方体外壳，银色镀铝机身，与iMac G5如出一辙，顶部光洁的白色材料及显眼的商标继承了苹果的一贯风格。其前面板极为简洁，只有吸入式光驱入口和电源指示灯（图2），电源开关/接口、网卡、Modem、DVI、USB 2.0、IEEE 1394、耳机、安全锁孔、出风口全部挪到背部（图3）。由于Mac系列配套的iSight摄像头已集成麦克风，Mac Mini并未提供该接口。


图3

产品编号	M9686CH/A	M9687CH/A
PowerPC G4处理器	1.25GHz	1.42GHz
内存	256MB DDR333	256MB DDR333
显卡	ATI RADEON 9200	
硬盘	40GB	80GB
光驱	吸入式Combo	
音频	耳机/音频输出	
网卡	10/100Mb自适应以太网卡	
Modem	56k V.92	
操作系统	Mac OS X 10.3	

Mac Mini有2个型号，售价分别为4999元和5900元；用户也可进行定制，增加内存、硬盘容量，换成SuperDrive光驱或选购AirPort Extreme无线网卡、内置蓝牙适配器等组件。但一旦出厂，用户几乎无法对Mac Mini进行升级，拆装集成度如此之高的产品必然会破坏外壳扣具。Mac Mini采用代号“Panther（黑豹）”的Mac OS X 10.3操作系统，随机附送最新的iLife'05数字生活套件，支持HDTV、MPEG4等视频播放及制作功能。



低频PowerPC G4处理器和小内存，决定了Mac Mini并不会以性能见长，但实际上性能并不能解决用户所有的需求。在怒吼的强力PC和安静小巧的Mac Mini之间，在游戏和日常应用之间，在工具和艺术品之间，用户自然会做出他们的选择。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★



时尚简约的8ms新选择
——Acer AL1751

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：宏碁集团（Acer）　**上市：**2005年4月底　**售价：**2599元
附件：驱动光盘、快速安装指南、保修卡、电源线、数据线等
推荐：注重娱乐与显示效果的用户　**咨询电话：**010-68472323

经过了由15、17、19英寸到更大尺寸屏幕，响应时间由25ms、16ms、12ms到现在的8ms，2005年主流LCD的规格已定格在17英寸与8ms整体响应时间。技术的进步使LCD响应时间接近于CRT，虽然在色彩表现、亮度上与高端CRT还有一定差距，但纤小的体积、低辐射等诸多优点，使许多玩家已投入到液晶产品的怀抱。

AL1751是Acer新近推出的17英寸8ms液晶显示器，采用较为流行的银黑双色，显示屏幕没有过多修饰，OSD功能按键、外部接口、内置音箱均集成在底座上，整体造型简洁明快。较有特色的是其内置音箱位于底座支架转弯处，若不仔细观察不容易发现；OSD功能按键则在音箱正前方，显示器工作时电源键会发出幽幽蓝光。底座背部接口有D-Sub、DVI、Line-in和电源接口，并在左侧提供了耳机插孔；屏幕与底座之间可调节范围较大，可折叠并支持壁挂使用，但连接处较生硬，需花很大力气才能将其叠起。其包装也较为简单，扁扁的小纸箱是Acer家用产品一向的风格。



底座上的OSD菜单按键与音箱

AL1751的OSD菜单较为简单，只提供了常用的设置项目。色温调节中，以“暖色温”、“冷色温”、“使用者设定”来标识出9300K、6500K与用户自定义，对于新手来说容易理解并快速上手。AL1751拥有700：1的对比度，可与CRT显示器媲美，其亮度典型值为300cd/m²；上下/左右可视角度指标分别为150°/135°，实际测试中上下/左右视角为140°时也表现良好。样机的亮度均匀性控制得较好，并没有出现偏色现象；它是以欧美用户喜好的冷色调为基准，色调略偏冷。对比度表现很好，在DisplayMate 1.25的“强度范围检查”（Intensity Range Check）中，AL1751的对比度（范围0～100）调到86时下半部分的层次全部消失，但调到0上半部分层次仍然可见，这说明其对比度在高阶（亮）时表现优秀，但在低阶（暗）还达不到最高水准；亮度表现一般，在“黑标准调整”（Black-Level Adjustment）中勉强看到8，在表现暗部层次方面略有不足。



机身底座背部接口

AL1751的整体延迟时间为8ms，这已是今年新款液晶显示器的主流标准。我们用CheckScreen 1.2的Streaming、激烈场景的视频、快速拖拽文本操作和FPS游戏进行延迟时间测试，结果令人满意，很难察觉出拖尾现象。发展到今天，主流液晶显示器已摆脱了令人诟病的“鬼影”。但令人费解的是，较先前一段时间推出的同级别AL1722相比，AL1751仅通过了TCO'99认证（前者通过TCO'03认证）。


底座左侧的耳机接口



700：1的高对比度与8ms的整体响应时间，AL1751在家庭娱乐上有着不错的性能表现，加上它人性化的设计、靓丽的外观与平实的价格，在中端市场中具有相当的吸引力。不过我们希望厂商能在外包装方面有所改进，毕竟液晶显示器还比较脆弱，搬运中的问题不能忽视。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★



《大学生》杂志创刊于1988年，是权威的面向在校大学生的综合文化类杂志。

《大学生》杂志定位准确，内容丰富。旨在引导大学生如何学习、生活、提高个人素质、能力，建立正确的人生观、学习观、就业观、留学观，为社会输送成绩合格、思想健康的有用人才。

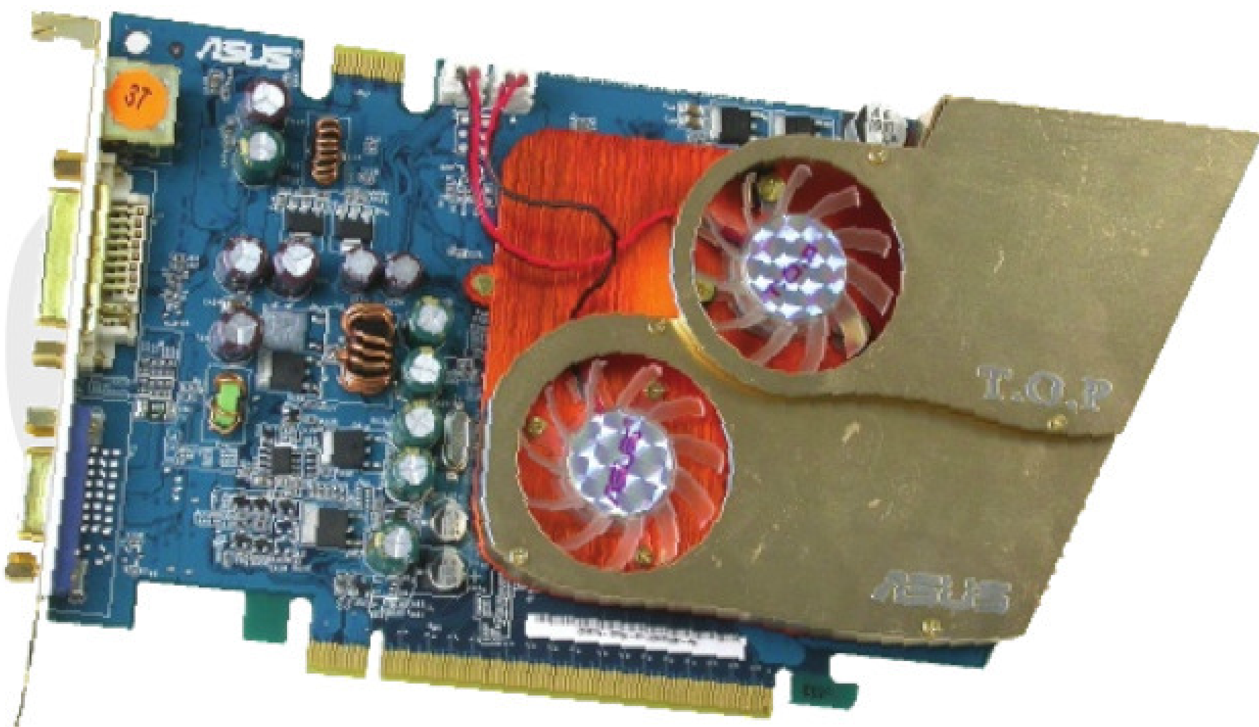
《大学生》杂志为半月刊，每月发行两期，分别于每月的1日和15日出版。上半月刊《大学生-成功参谋》1日出版，报道热点新闻中的大学生和大学生中的热点新闻，关注校园新闻和校园文化。下半月刊《大学生-能力博士》15日出版，为大学生朋友提供大量学习、就业、考研、留学、考试等有价值的资讯。

《大学生》杂志每期发行量高达30万份，销售至全国100多个设有高校的大中城市的800多所大学。平均传阅率超过10人，平均每期读者超过300万人次，是各个高校图书馆中"看得面目全非的杂志"！

《大学生》杂志在世界一流大学耶鲁、哈佛、斯坦福、加州理工大学、香港中文大学等均有订阅。并已与世界教育产业大会集团（WEM）、教育领域的“比尔·盖茨”——美国希尔文集团，以及很多美国、欧洲历史悠久的大学建立了良好的战略合作关系。

超级6600登场——华硕EN6600 TOP显卡

■晶合实验室 魔之左手



GeForce 6600的默认频率较低，很多厂家都推出了以超频为卖点的版本，华硕EN6600 TOP便是这样一款产品。它采用PCI-E X16接口，两面装有庞大的金色散热片，正面双风扇设计，整个板卡呈倒梯形结构。这款产品提供了对DDR3显存和SLI的支持，板载4颗共128MB英飞凌2ns DDR3显存，核心/显存频率为450/900MHz，留有一定超频空间，但可提升幅度已很小。

测试项目	No AF，No FSAA	4XAF +4XFSAA
3DMark03 build 350总分		
1024X768	7817	4041
1280X1024	5786	2435
1600X1200	4444	1616
3DMark05 v1.10 总分		
1024X768	2898	1698
1280X1024	2051	974
1600X1200	1372	N/A
Half-life 2 Canals fps		
1024X768	90.07	55.23
1280X1024	64.33	37.74
DOOM3 fps		
1024X768	69.9	35.8
1280X1024	50.6	23.8

测试采用升技AG8主板、P4 560、DDR400内存256MB×2，安装英文Windows XP Pro+SP1，NVIDIA公版显示驱动71.84。

厂商：华硕电脑（ASUS） **上市：**2005年4月
售价：1750元 **附件：**不详（样卡）
推荐：对产品和图像品质要求较高的中级玩家
咨询电话：800-820-6655

华硕EN6600 TOP的性能已非常接近GeForce 6600 GT，软硬件结合的静音设计及华硕特有的GameFace功能对用户的游戏环境同样有很大帮助。不过目前其价格接近华硕自家的EN6600 GT，性价比并不突出。



华硕EN6600 TOP的性能已非常接近GeForce 6600 GT，但显存带宽的限制使其在高分辨率和开启FSAA下的性能下降非常明显；软硬件结合的静音设计及华硕特有的GameFace功能对用户的游戏环境同样有很大帮助。不过目前其价格接近华硕自家的EN6600 GT，性价比并不突出。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

中端主力——迪兰恒进镭姬杀手X700 Pro AGP

■晶合实验室 电子土豆

上期杂志我们介绍了一系列新的RADEON AGP显卡，而迪兰恒进镭姬杀手X700 Pro AGP则是一款定位于X700标准版与X800标准版之间的中端产品。

它采用RADEON X700 Pro芯片（RV410），PCB设计和散热片与其PCI-E版本非常相似，通过Rialto桥接芯片实现对AGP的支持；由于AGP槽的供电能力弱于PCI-E X16，因此它增加了小4Pin辅助供电接口。它采用Hynix的2.0ns GDDR3显存，规格为256MB/128bit，核心/显存频率为425/864MHz。

项目/显卡	镭姬杀手X700 Pro AGP	超频450/1000MHz
3DMark03		
1024X768	6897	7123
1280X1024	5257	5715
3DMark05		
1024X768	2987	3224
1280X1024	2343	2524
Half-Life 2 Canals场景，fps		
1024X768	78.24	81.33
1280X1024	48.54	53.93
DOOM3 demo1，fps		
1024X768	49.2	53.1
1280X1024	35.3	38.8

测试平台采用华硕P4P800主板（i865PE芯片组）、P4 2.6C、Kingston DDR400 512MB×2；中文Windows XP专业版+SP1，安装ATI催化剂驱动5.4版For WinXP。



厂商：迪兰恒进（Dataland） **上市：**2005年5月
售价：待定 **附件：**不详（样卡）
推荐：中级游戏玩家
咨询电话：010-62646806



与上期测试中不太稳定的X700标准版工程样卡相比，这块正式版本的镭姬杀手X700 Pro AGP在测试中非常稳定，且由于采用了高规格的显存，拥有不俗的超频性能。不过作为新品，其初期的价位（据称会在1500元左右）与更高一级的X800 AGP未能拉开明显差距，未来应当会有进一步调整。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



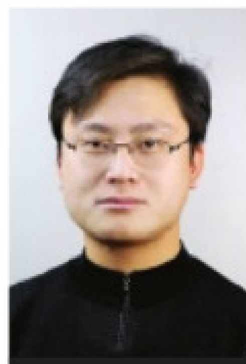
名牌不贵
——优派CP1208鼠标键盘套装

■晶合实验室 别理我

优派近期推出的这款CP1208鼠标键盘套装定位普通用户，其中键盘采用紧凑型设计，比较适合放置在空间狭小的地方；键盘背面内置钢板，可增加使用中的稳定性。这款键盘没有提供手托，长时间使用腕部感觉较为疲劳。它的静音设计不但有助于消除噪声，且使得按键触感很好，适度的弹力让击键变得更轻松；键盘键帽上的字母采用印刷方式而不是蚀刻。特别设置的导流槽让该键盘具备防水功能，我们试着将少量水泼洒在上面，依然能正常使用。

套装中的光学鼠标个头小巧，仅重84.5g，拿在手中明显感觉有些“飘忽”；不过其材质手感不错，磨砂工艺让手指不易打滑，镶嵌在正上方的优派标志视觉效果很好。和键盘一样，鼠标也是PS/2接口，采用了精度为800dpi的安捷伦光学感应器，在FPS游戏中有着不错的表现。这款光学鼠标对使用表面的适应性也比较好，但在过于光滑的表面上除外。

厂商：优派（ViewSonic）
上市：2005年4月
售价：139元
附件：无
推荐：普通DIY装机
咨询电话：010-85804251



优派CP1208的低售价将很多大品牌的低端产品置于比较尴尬的地位——这款套装虽没有太值得关注的特色亮点，且感觉有些单薄，却在低廉的价位上提供了相对较好的品质，是比较实惠的选择，装机用户可酌情考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

DPI随意调
——罗技MX518鼠标

■晶合实验室 狂暴鸭



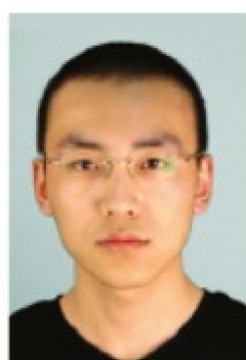
鼠标灵敏度设置



罗技最新推出的MX518鼠标是为游戏玩家量身打造的：高达1600DPI的分辨率，扫描频率6500fps，传感器每秒可捕获580万像素的图片，指标足以应付要求苛刻的游戏及工作要求。

MX518沿用了MX510符合人体工学的经典外形，透明塑制外壳下经过特殊处理的底面颇具金属质感。MX510中前进与后退功能键位在MX518上已更改为灵敏度调节按键，可根据游戏进行相应变化。瞬间调节分辨率是MX518的特性之一，无需安装驱动就可在400/800/1600DPI之间进行3段调节；配合罗技的SetPoint 2.3驱动程序，可自定义5段灵敏度，在400～1600DPI之间以50DPI为单位步进调节，并可定义不同游戏下的灵敏度设置，极为人性化。

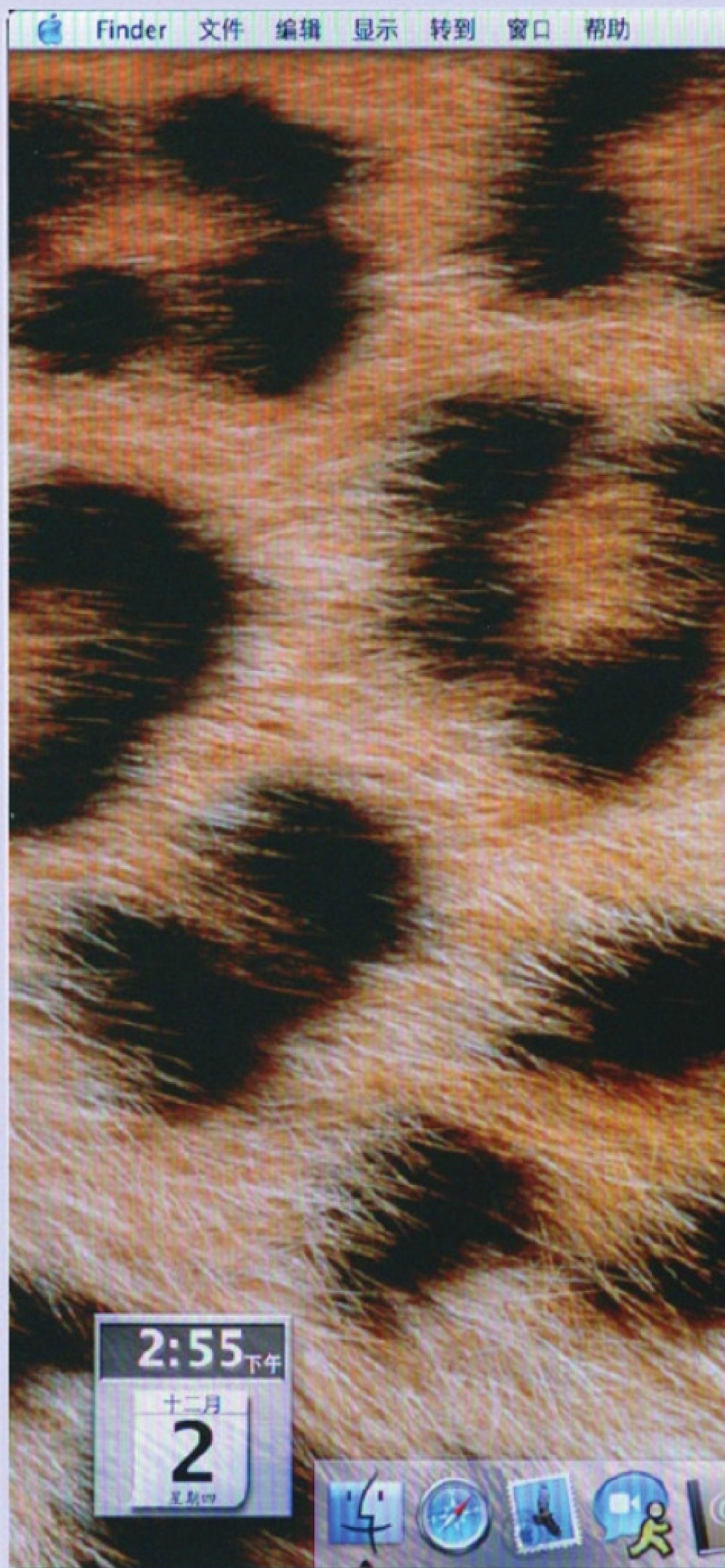
厂商：罗技中国（Logitech）
上市：2005年5月
售价：409元
附件：驱动光盘、转接头、保修卡、防伪说明
推荐：狂热的游戏爱好者
咨询电话：010-65813833

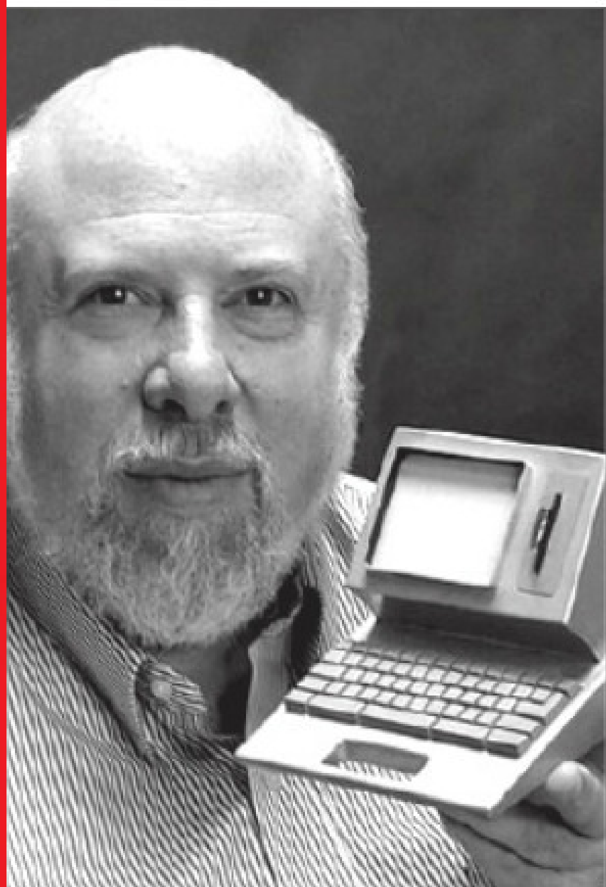


通过1030鼠标垫配合试用，在CS、DOOM3等快节奏的FPS游戏中，MX518的表现无可挑剔，高分辨率带来的好处显而易见；而在要求精度较低的游戏中，也可适当降低灵敏度以获得不俗性能。对于喜好快节奏FPS游戏的玩家来说，MX518大幅提高了MX系列鼠标在游戏中的表现，加之优良的做工与3年质保，非常值得考虑。但对于已拥有MX510的朋友来说，就要再三斟酌了。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★





是不是只有当一个人永远离你而去时，你才会刻骨铭心地记住他？

从前我并没有这种意识，直到2005年2月27日，我听到杰夫·拉斯金去世的消息的时候，才突然产生了如此想法。

我相信，许多人都和我一样，是怀着感激的心情来享受Windows等图形界面操作系统给我们带来的便利的。但我们并没有看见，在鼠标每一次清脆的点击声背后，有一位老人始终在对我们露出微笑。当采用图形界面操作系统的Macintosh上市时，全世界的人都记住了苹果，记住了乔布斯，却没有人想起由于和乔布斯的意见不和而悄然隐退的幕后英雄杰夫·拉斯金，图形界面操作系统的创始者。

我丝毫不会掩饰自己对苹果的喜爱，我喜爱它美丽的外观，喜爱它精巧的设计，但我更喜爱它表里如一的系统界面，和杰夫毕生倡导的简便操作。尽管今天iPod成为苹果的主要赢利产品，也许在某种程度上证明了苹果已不再如同昨日般辉煌，但苹果对艺术设计的执著和对创新精神的追求却保留了下来，而且令人欣喜的是，苹果也终于开始放下高傲的姿态，逐步走进寻常百姓家——20年前，杰夫正是因为极力倡导这一点才和乔布斯分道扬镳的。

也许，今天的苹果正是用这样一种方式来表达对杰夫的怀念和敬意；也许，今天的苹果开始害怕和杰夫一样，只有当自己永远离去时，世人才会刻骨铭心地记住它。

几天前，我们一位作者发来一篇长文，文中一来对杰夫这位图形界面操作系统的创始者加以缅怀，二来对苹果电脑这个传奇而又富有争议的名词进行一番理解和剖析。经过商讨，我们决定将这篇文章安排为本期的专栏评述，从读者的角度来见证IT业中的一段传奇。

献给杰夫·拉斯金，及所有喜爱苹果电脑的人们。

龙猫
wangshuo@popsoft.com.cn

记者手札

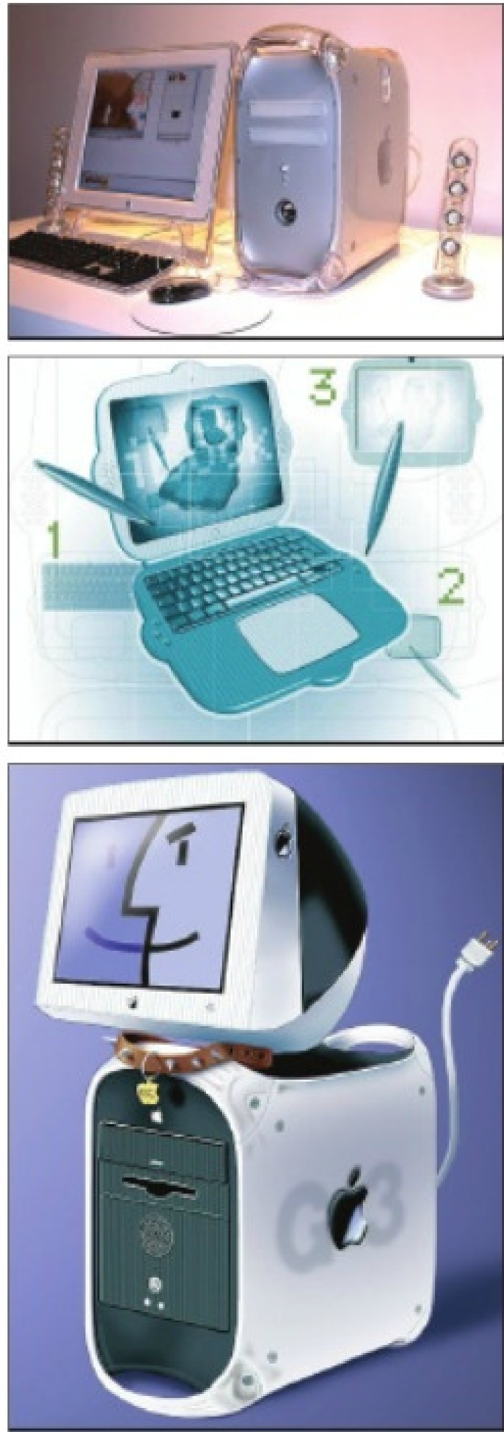
是谁咬下了“苹果”的一角？

■湖北 孙科
本刊记者 龙猫

当比尔·盖茨热衷于慈善事业，将个人的巨额财产慷慨地捐出，并向世界宣布他的儿女将不会得到其巨额遗产，世人对这位地球首富万分崇敬时；当迈克·戴尔每天卖出上万台电脑，谱写着IT界华丽的乐章，其“直销模式”被世人奉为典范时；当19岁的电脑神童布雷克·罗斯带着他“火狐”（FireFox）浏览器向IE叫板，让世人为之惊叹时——有谁留意到杰夫·拉斯金（Jef Raskin），这位缔造了苹果（Apple）麦金塔电脑（Macintosh）神话的先驱者之一，已在不久之前悄然离我们而去？

也许，IT界中的“优胜劣汰”就像大自然中的法则一样迅速而残酷。一代又一代的后浪推前浪，使生活在IT界里的人们逐渐变得麻木，直到2005年2月27日，苹果Macintosh计算机的发明人之一——杰夫·拉斯金与世长辞，才再次唤起IT界里那一段沉睡已久的记忆。





一、耀眼奇葩或曾经的贵族

今天的你已经习惯于整天面对Windows纵横交错的窗口和菜单，心安理得地享受着将复杂操作轻松融入轻推鼠标，指点之间的便利。但在享受这份便利的同时，你却可能不知道，如今在各种图形操作系统中普遍运用的下拉式菜单，其实是苹果公司最先提出的创意，你也可能不知道，鼠标最早的成功商业化应用也是在苹果电脑上实现的——你甚至可能不知道，你早已看惯的Windows那图形化的用户界面也源自苹果的“Mac”，而在此之前，计算机屏幕上的一切几乎都是用一成不变的黑白两种颜色显示的。也许我们应该对苹果公司开创了计算机操作系统图形化的新时代，创造了富有人性化、极具亲和力的操作界面怀有感激，因为是它让我们摆脱了黑白分明、单调乏味的电脑屏幕，把计算机世界变得更加精彩。

也许你不记得有关苹果的一切，但你却知道iPod这个象征着个性和时尚的道具。当你得意洋洋地向周围的朋友炫耀你的iPod时，你可能已经忘了它还有个前缀，叫做苹果。尽管它在许多人眼中几乎已经取代了Macintosh，成为苹果公司的代名词，但从它身上你仍然可以感受到苹果产品所散发出的特殊魅力；当你近距离观察一件苹果产品时，你会有什么样的感受？诱惑，还是惊艳？某种意义上说，苹果早已超脱出计算机产品的范畴，成为不折不扣的艺术品。

在IT业漫长的历史中，苹果公司可谓独树一帜。它个性十足，又富有争议。它开创了个人电脑的新时代，如今却被排挤到这个领域的边缘，仿佛只是这个产业的过客一般。当微软成功地凭借Windows独步全球时，它依然一如既往地为这个领域注入艺术性的人文情怀。某网站刊登的《完全历史系列专题》如是说：她（苹果公司）也是高科技公司，但她还是艺术家；她也得为股价和生存而战，但她还是诗人；她经历无数内忧外患和生死考验，但她依然如生命力不息的战士。传统高科技的竞争规则、世俗成败的观念和标准，都无法衡量她、评价她。她不断受伤、不断自残、不断迷途、不断失落，但是她的生命力总是超越我们凡人的思维。因为有了她，IT业因此不过于机械，因此不过于冷酷。因为有了她，微软再强大也无法获得足够的尊重，盖茨再多的金钱也无法填补内心的一种空。她是整个IT业的孩童，所有电脑用户的情人，全人类的诗歌。

也许，正是艺术的本质决定了苹果的曲高和寡，将曾经的耀眼奇葩，变作今日的末落贵族，也铸就了苹果的一身高贵，一副傲骨；一路辉煌，一路坎坷。

二、“实力派”当道或“偶像派”当道

是谁创造了计算机世界的这朵奇葩？是谁将科技与艺术结合得如此完美？是谁造就了“Apple”这个大众的电脑“情人”？是被称为全球最酷的企业家、IT产业的艺术家、黑客们不朽偶像的史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs），一位在IT史上不以成败论之的英雄。

对苹果公司来说，可谓“成也乔布斯，败也乔布斯”。苹果公司历史上两次大危机（1985年和2000年）都是由于他在新产品研发时的决策失误引起的，但是他也奇迹般地3次受命于危难之际，救苹果于水火之中。

1976年，对于21岁的乔布斯是关键的一年，这一年他与斯蒂文·沃兹尼雅克创建了苹果公司。说是一个公司，其实总部只是设在他养父母的车库

小资料

在IT界，提起大哥大IBM，恐怕无人不晓。IBM在计算机领域曾创造了无数个第一。其实，苹果电脑作为个人电脑的鼻祖，也创造了不少第一，与IBM相比毫不逊色。以下为苹果首创或先于IBM PC的技术。

★数据储存的鼻祖3.5″软驱

★图形界面系统，开创了操作系统新纪元，影响深远

★Postscript打印技术，造就了今天的Adobe

★桌面排版

★具有划时代意义的鼠标

★电子试算表

★内置网络、网卡、CD-ROM

★点对点文件共享

★远程拨号连接

★液晶显示器

★火线技术（IEEE 1394）

★掌上电脑（PDA）

★色彩缤纷的个人电脑（iMac），PC中的一朵奇葩

★现在普遍运用的“即插即用”



苹果电脑以精美简洁著称



专为U2乐队设计的纪念版iPod

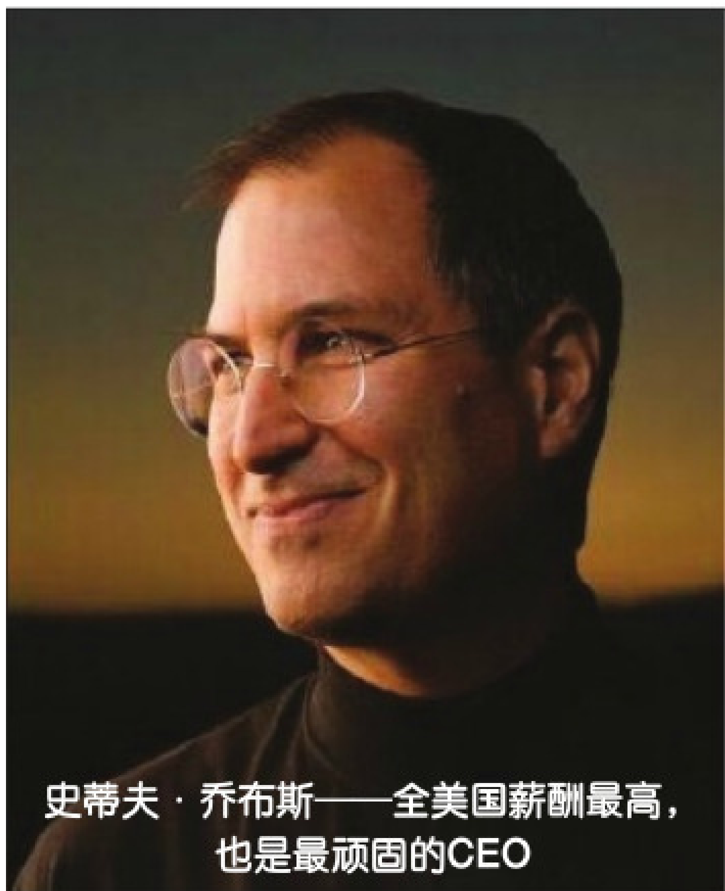


Mac mini仅比20张DVD包厚一点



连一个小小的无线AP都如此精美

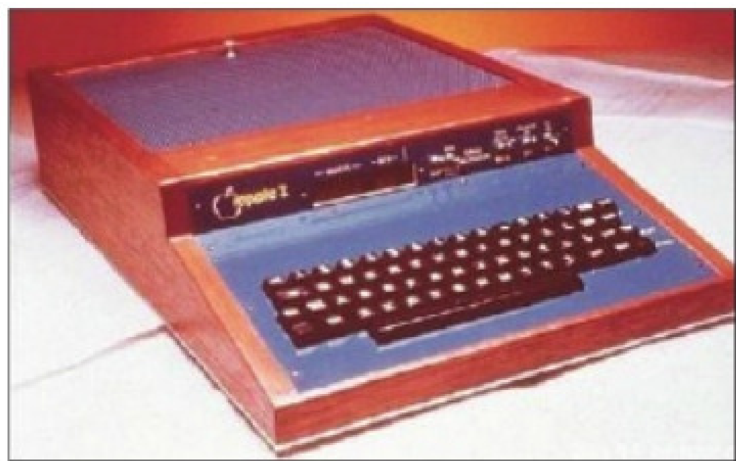
中。他们在这里开发了第一台在市场上进行销售的个人电脑。1980年11月，苹果股票上升至每股22美金，乔布斯和沃兹尼艾克一夜之间变为百万富翁。乔布斯始终认为苹果不应开放产业标准，也不该将产品价格降到大众能够接受的程度，反而是无论何时，公司都必须确立产品的文化导向，这种观点使乔布斯与董事会之间产生了巨大分歧。1985年，由于乔布斯在产品策略上的失误，导致苹果公司因为经营不善而亏损严重。他花费了5年时间，投入了1.3亿美元，甚至在商业计划还没有制定好之前，就重金雇佣技术人员，建立豪华的计算机中心，其中配置的沙发价格也高达1万美元一个。乔布斯的目标是研制一种他命名为“下一个”（Next）的计算机，销售对象是大学生。然而这款计算机的上市价格却高达6500美元，这在当时，即使对一名大学教授来说也过于昂贵，因此无人问津，苹果做了赔本买卖，“下一个”计算机也永远没有“下一个”了。这件事之后，董事会终于决定将乔布斯赶出苹果公司，于是怀揣价值1亿美元公司股票的乔布斯就这样成了失业者。



史蒂夫·乔布斯——全美国薪酬最高，也是最顽固的CEO

失业后，正当乔布斯不知如何使用他的1亿美元时，一个专门采用数字技术制作动画片的小公司刚好破产出售。1986年，乔布斯把该公司买了下来，凭借对“下一个”的情有独钟，他该公司命名为“NeXT”，继续制造和推销该公司的计算机，价格是每台13万多美元，因此还是顾客寥寥，经营惨淡。在直到1995年的9年间，乔布斯在这一计算机项目上共投入了6000万美元，然而得到的回报仅是为人制作一些播出时间仅为短短几分钟的广告片。然而天无绝人之路，迪士尼决定拍摄世界上第一部全数字制作的动画片，与乔布斯公司签订了购买制作软件合同，才使乔布斯的公司起死回生。

在此期间，苹果公司几经起落，先后更换数名总裁，却总不见起色。1997年，苹果收购了“NeXT”，以这种形式实现了乔布斯的回归。乔布斯以救世主的姿态被请回他一手创办的公司，先是担任顾问，后来担任“临时”总裁。归来的乔布斯大刀阔斧地整顿公司，裁减管理人员，压缩研制经费，集中精力研制新产品iMac计算机。由于这款计算机的畅销，到1999年底，苹果公司的股票价格从1997年的每股10美元蹿升到60多美元，乔布斯再次创造了奇迹。然而好景不长，由于新产品“方块”计算机的失败，苹果公司的股票在一天内下跌了52%，又一次将乔布斯带入新的危机之中。



这就是1976年乔布斯与沃兹尼设计的“苹果Ⅰ”，那年他只有21岁



第一台使用“用户图形界面”控制系统的计算机LISA 1

无论苹果公司业绩如何上下跌荡，即便是批评者也承认苹果从来都不平庸。苹果公司令电脑产生了无穷的可能性，而搅起苹果公司风云的那只手，就是该公司的创始人、现任总裁史蒂夫·乔布斯。许多人都没有忘记：IT行业第一个登上《时代周刊》封面的就是头顶一只苹果的史蒂夫·乔布斯。

和头顶光环，所到之处皆被镁光灯包围的乔布斯相比，恐怕知道杰夫·拉斯金的人要少得多。对技术如痴如醉的杰夫和乔布斯两人正代表了“实力派”与“偶像派”的紧密结合，创造了苹果公司在一个时期内的辉煌。

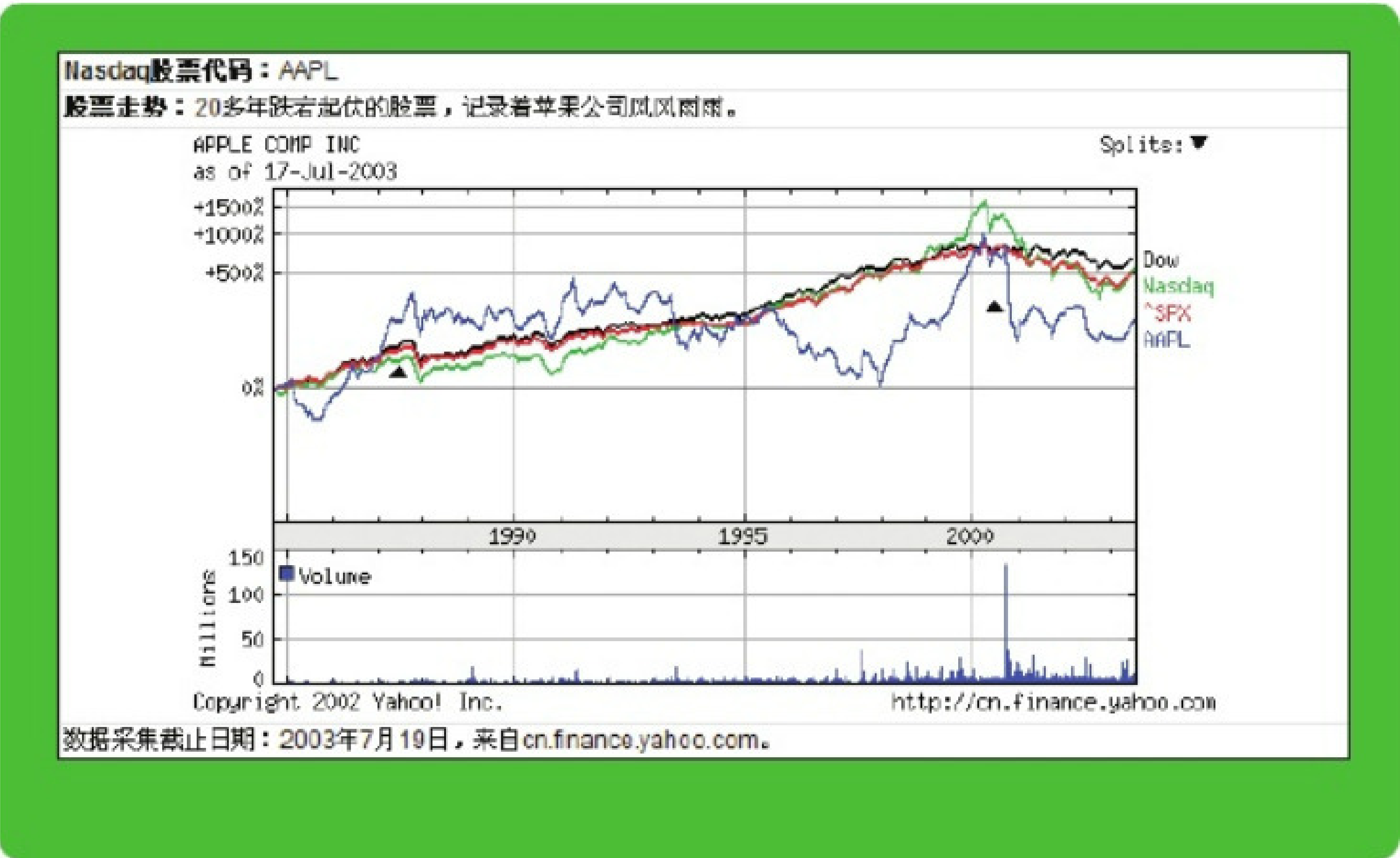
毋庸置疑，乔布斯绝对是一位出色的消费类技术的舞台监督、熟练机智的首席执行官和艺术文化的革命者，其领袖魅力不容置疑。然而，作为苹果公司幕后英雄之一的杰夫，不仅在苹果公司的历史中占有重要地位，更对操作系统的发展影响深远。

“杰夫先生一直希望能够改变电脑世界呆板复杂的局面。他希望能简化那些电脑用户的工作，杰夫先生从加入公司的第一天就保持着这个信条。与此同时，杰夫先生也一直在劝说乔布斯考虑进军Xerox PARC领域，以扩大公司的技术领先优势。杰夫先生在苹果公司的发展历史上占据了不可替代的重要地位。”——史蒂夫·沃兹尼艾克在杰夫逝世后对他如此评价。

在IT界，杰夫是操作系统图形界面的先驱。他创造了一种数据保护系统，帮助用户在数据受损或误操作后，仍可以找回丢失的数据；他最先采用Font这个单词来表示数码字体；带有点击和拖动（Click&Drag）特性的GUI（Graphical User Interface,用户图形界面）控制方式有杰夫巨大的贡献，如今最为流行的Windows等图形界面操作系统仍然在沿用这一重要特性；他的著作《人性化界面》和他一手建立的拉斯金人性化界面研究中心，是他一生致力于探索计算机友好界面的积累和证明。

1976年，杰夫担任苹果公司研发部总经理，成为苹果公司的第31位职员。正是杰夫的加入，改变了个人电脑那一成不变、冷冰冰的用户界面。杰夫开发的带有图形操作界

与乔布斯相反，杰夫的微笑就温和得多



面的Mac电脑拉近了用户和计算机之间的距离，而他对低价和普及型计算机的极力追求却导致了他和乔布斯的分道扬镳。

杰夫希望Mac能操作简单、方便，用图形界面建立友好的用户环境，而定价最好不要超过1000美元。而乔布斯则固执地认为，配备有图形操作界面的苹果电脑不应自贬身价去迎合消费者，既然苹果电脑“高贵而尖端”，其定价也不能低。由于谁也不肯做出让步，杰夫最终选择了离开。2年后，按照乔布斯的意愿，定价为2495美元一台的Mac上市，在这款电脑火爆销售的背后，其最大的卖点正是杰夫设计的图形界面。

LISA 与苹果 I 的主要参数比较（图参见前页）

LISA 系列配置	苹果 I 配置
中央处理器：MOTOROLA MC68000	中央处理器：MOStek 6502
中央处理器速度：5MHz	中央处理器速度：1MHz
内存：512kB	总线速度：1MHz
最大内存：1MB	主板内存：8kB
硬盘：5MB	最大的内存：32kB
软盘驱动器：5.25 英寸	显示存储器：1kB
显示器：12 英寸单色	最大的分辨率：60.05Hz，40 × 24 字符
软盘驱动器：可选	功率：58W
声音：单声道	
功率：150W	
重量：48 磅	

三、一颗有理念的苹果或一颗有轶事的苹果

苹果电脑的设计理念不但融入了乔布斯倡导的艺术元素，也传承了杰夫提倡的操作简便。在苹果电脑的设计理念里蕴含着各式各样的个性化元素，这要归功于苹果公司拥有一支个性十足的专家团队。说苹果电脑是一件艺术品，是因为它的点点滴滴都是苹果专家们个性的体现，一种人文艺术与科技结合的结晶。杰夫一生所提倡的操作简便使苹果电脑在很长一段时间内垄断了个人电脑市场，而乔布斯倡导的艺术元素却将苹果电脑定位于贵族级别，背离了大众的需求。人们希望苹果电脑能带来前所未有的操作体验，同时也渴望苹果电脑披着艺术的面纱。一直以来，这两种并不矛盾的设计理念却因人为的原因而仅侧重一方面的发展。并非大众不懂得欣赏艺术，而是无力欣赏。艺术的本质不是曲高和寡，而是以人为本。如果“实力派”与“偶像派”当初能和睦相处，相辅相成，也许今天的IBM、戴尔、Intel和微软正在夹缝中苦苦挣扎。

关于苹果公司标志——一个被咬了一口的苹果的由来也有众多不同的说法。有人认为，在西方，苹果是智慧的象征。苹果代表人类的智慧，而被咬掉的一口恰恰就象征着苹果公司在人类智慧的开发上走了一小步。

也有人认为，苹果公司之所以采用一个被咬了一口的苹果作为公司的标志，是因为“咬”这个单词（bite）与字节（byte）发音相同，苹果公司选此标志旨在表明苹果公司在计算机世界中的重要地位。

还有人认为苹果公司的标志体现了一种“缺陷美”，原因是苹果公司的设计师很注重艺术元素在产品中的运用，苹果公司的标志也不例外，让人看后有一种艺术上的“缺陷美”。

其实，苹果公司最早的徽标并不是现在这个样子。最早的徽标要比现在复杂得多，徽标中间是牛顿坐在苹果树下读书的图案，上下有飘带缠绕，写着Apple Computer Co.字样（当时还没有上市，所以用Co.而不是现在的Inc.），外框上使用了英国诗人William Wordsworth的短诗：

Newton......
A Mind Forever
Voyaging Through Strange
Seas of Thought
......Alone

“牛顿……
一个灵魂
永远航行在陌生的思想的海洋中
……孤独地”



这个充满浪漫色彩的徽标由Ron Wayne设计——他是除了两个创始人之外最早加入苹果的员工之一。但乔布斯认为该徽标过于复杂，不易复制传播，所以牛顿徽标仅用了很短的时间。后来，他指定Regis McKenna公关公司的艺术总监Rob Janov重新设计一个更好的徽标。Janov开始制作了一个苹果的黑白剪影，但是总感觉缺了些什么，至于那个小缺口，Janov解释说那时怕苹果看起来像个西红柿。

每个见到苹果徽标的人都会情不自禁地问：为什么苹果被咬了一口？这或许正是当初设计苹果徽标的人恰恰所希望达到的效果。除了上面说到的解释，还有人认为苹果徽标鲜艳的色彩，给人以活力和朝

气。咬掉的缺口唤起人们的好奇、疑问——想知道苹果的滋味就要亲口尝一尝！

为什么就咬了一小口？难道上天注定苹果公司是第一个咬苹果的人，却只能咬一小口？否则，为何当初苹果公司在图形界面操作系统上的地位会被今日的微软所取代？为何苹果电脑始终无法占据绝大多数计算机用户的桌面？

在IT广告史上，提起《1984》这部经典之作恐怕无人不知，无人不晓。1983年9月，《商业周刊》宣布IBM为PC大战中的获胜者。苹果公司的股票一泻千里。乔布斯使出了最后的杀手锏——Macintosh。1984年1月22日，耗资百万美元的经典广告《1984》播出。这个一分钟的电视广告看起来像是MTV：走调的音乐，沉重的脚步声，成排剃光头的人一个接一个缓慢地走着。一张大脸（暗指IBM）正在屏幕上发表讲话，一个年轻的女郎双手拿着铁槌冲了进来，在屏幕前停下脚步，将铁槌向屏幕掷去，发出震耳欲聋的粉碎声。此时有旁白：“1月24日苹果公司将推出Macintosh电脑，你将了解它为什么不同于奥威尔的《1984》。”奥威尔在《1984》这本畅销书里描述了像机械怪物一样的电脑，而Macintosh正是要将电脑变成全世界千百万人的工具和玩具。随后乔布斯登场了：“IBM想占有一切！苹果是他的最后一道障碍。他们现在已把枪口指向苹果！我们能让IBM占有整个电脑工业吗？我们能让IBM霸占整个信息时代吗？”15万人齐声吼道：“不能！”

为了广告的播出，乔布斯可谓顶住了巨大的压力。这个广告仅在1984年1月22日美国超级杯橄榄球大赛的电视转播中播出了一次，却造成了空前的轰动，美国三大电视网和将近50个地方电视台都在超级杯后报道重放了《1984》，还有上百家报刊杂志评论《1984》的现象和影响，这些都为苹果公司和Macintosh做了免费宣传，在当时被视为一桩商业奇谈。

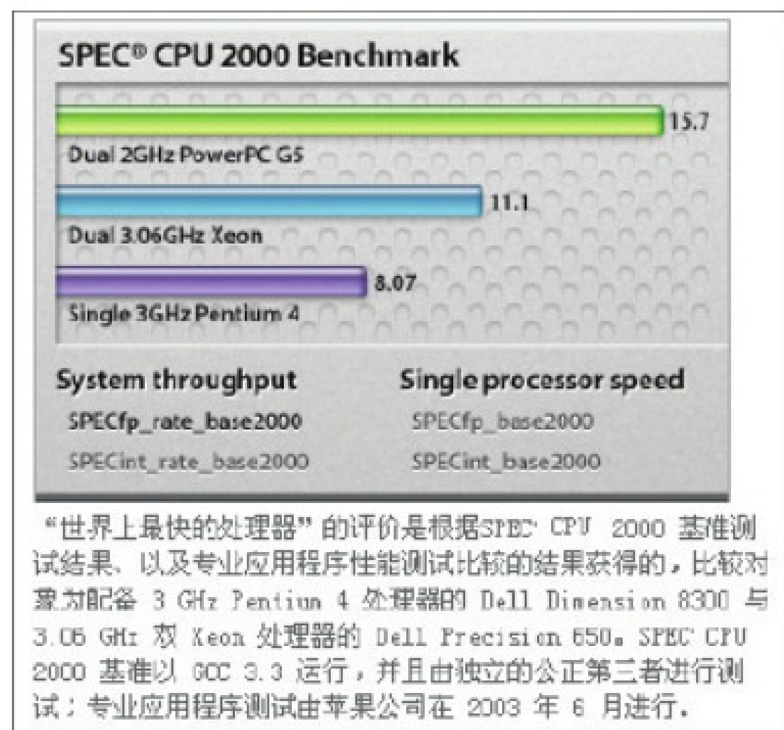
关于Macintosh的命名也一直存在争议，有人认为是乔布斯因怀念在苹果园打工的日子而命名的，但更多的人认为这个命名与杰夫有关。在第一次研发会上，杰夫跟组员们开玩笑：“既然要命名这个工程，那么我希望用我小时候在曼哈顿最喜欢的一种水果名字——McIntosh Apple。”这一句笑话，后来却成了第一代苹果电脑的名字。也许是为了避免商标战，公司故意把McIntosh（大苹果）错拼成Macintosh（雨衣），而“Mac”这个名字也因此作为苹果电脑产品线中的一个重要分支被保留下来。

四、脆苹果或者面苹果

1997年初，乔布斯重返苹果电脑不久，在一次与盖茨晤面时，他底气十足地对盖茨说：“比尔，我们共同控制了100%的桌面操作系统。”比尔对此抱以沉默：从1976年创办苹果电脑至今，偏执的乔布斯始终不将苹果电脑与微软和Intel制定的Wintel标准完全兼容。但这并不



意味着他们平分了市场，后来居上的微软控制了全球97%的桌面操作系统，而苹果拥有的是剩下的不到3%。谁都会说是盖茨垄断了这个产业，但盖茨自己却一直不敢轻视乔布斯放射出的摄人光芒，即使在今天，他也仍然深深地感慨：“这家伙太可怕了。”

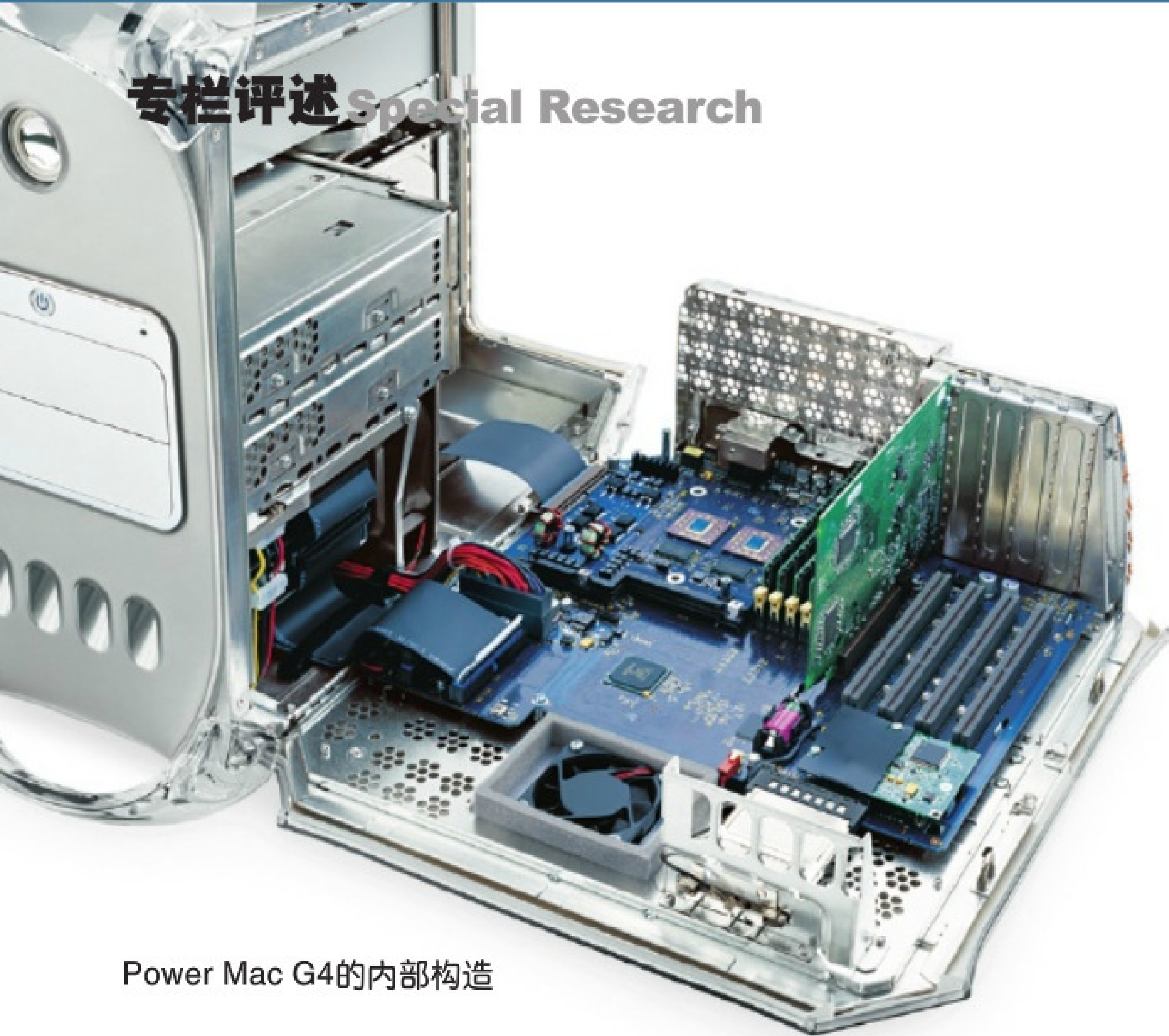


“世界上最快的处理器”的评价是根据SPEC CPU 2000 基准测试结果、以及专业应用程序性能测试比较的结果获得的，比较对象为配备 3 GHz Pentium 4 处理器的 Dell Dimension 8300 与 3.06 GHz 双 Xeon 处理器的 Dell Precision 650。SPEC CPU 2000 基准以 GCC 3.3 运行，并且由独立的公正第三者进行测试；专业应用程序测试由苹果公司在 2003 年 6 月进行。

苹果电脑究竟“硬”在哪里，它又为什么不和Wintel架构的PC兼容？看过这部分内容，相信许多读者能对此有所了解。

苹果电脑与Wintel架构的PC最大的区别在于它们采用的CPU构架不同。苹果电脑采用PowerPC系列处理器，它与Intel的奔腾系列、AMD的Athlon等x86处理器属于两种不同的构架。下面我们来仔细探寻一下苹果电脑




Power Mac G4的内部构造

的“芯”——CPU。

20世纪90年代，苹果、IBM和MOTOROLA（摩托罗拉）公司组成AIM联盟开发PowerPC芯片成功，并制造出基于PowerPC的多处理器计算机。PowerPC架构的特点是扩展性好、方便灵活。

PowerPC是Performance Optimization With Enhanced RISC Performance Computing的缩写。PowerPC微构架来源于IBM公司的POWER处理器，POWER则是IBM RISC System/6000高性能工作站的处理器。PowerPC无兼容性的限制，完全基于RISC原则，有很好的性价比。苹果公司的Macintosh个人计算机就是以PowerPC为核心，与“Wintel”架构的PC机较量。

RISC的英文全称为“Reduced Instruction Set Computing”，中文译为“精简指令架构计算机”，它的指令系统相对简单，只要求硬件执行很


苹果著名的单键鼠标

有限且最常用的那部分指令，大部分复杂的操作则使用成熟的编译技术，由简单指令合成。RISC构架的CPU目前主要应用在中高档服务器等领域。

与PowerPC采用的RICS构架不同，奔腾等x86处理器采用的是CISC构架。

CISC的英文全称为“Complex Instruction Set Computer”,即“复杂指令架构计算机”。从计算机诞生以来，人们一直沿用CISC指令集方式。早期的软件也是按CISC设计的，并一直沿续到现在。所以，大多CPU厂商一直在走CISC的发展道路上，包括Intel和AMD等。在CISC型CPU中，程序的各条指令是按顺序串行执行的，每条指令中的各个操作也是按顺序串行执行的。顺序执行的优点是控制简单，但计算机各部分的利用率不高，执行速度相对较慢。与CISC构架相比，RISC结构设计原则有如下优点：

1.使用频率高、功能相对简单、执行时间短的指令优先选择进入指令系统。



这只是 Mac OS X Tiger 200 多种创新功能中的一种，它们将改变你使用 Mac 的方式。

2.面向寄存器的结构，通用寄存器在32个以上。

3.LOAD/STORE结构，只设两条访问存储器指令。

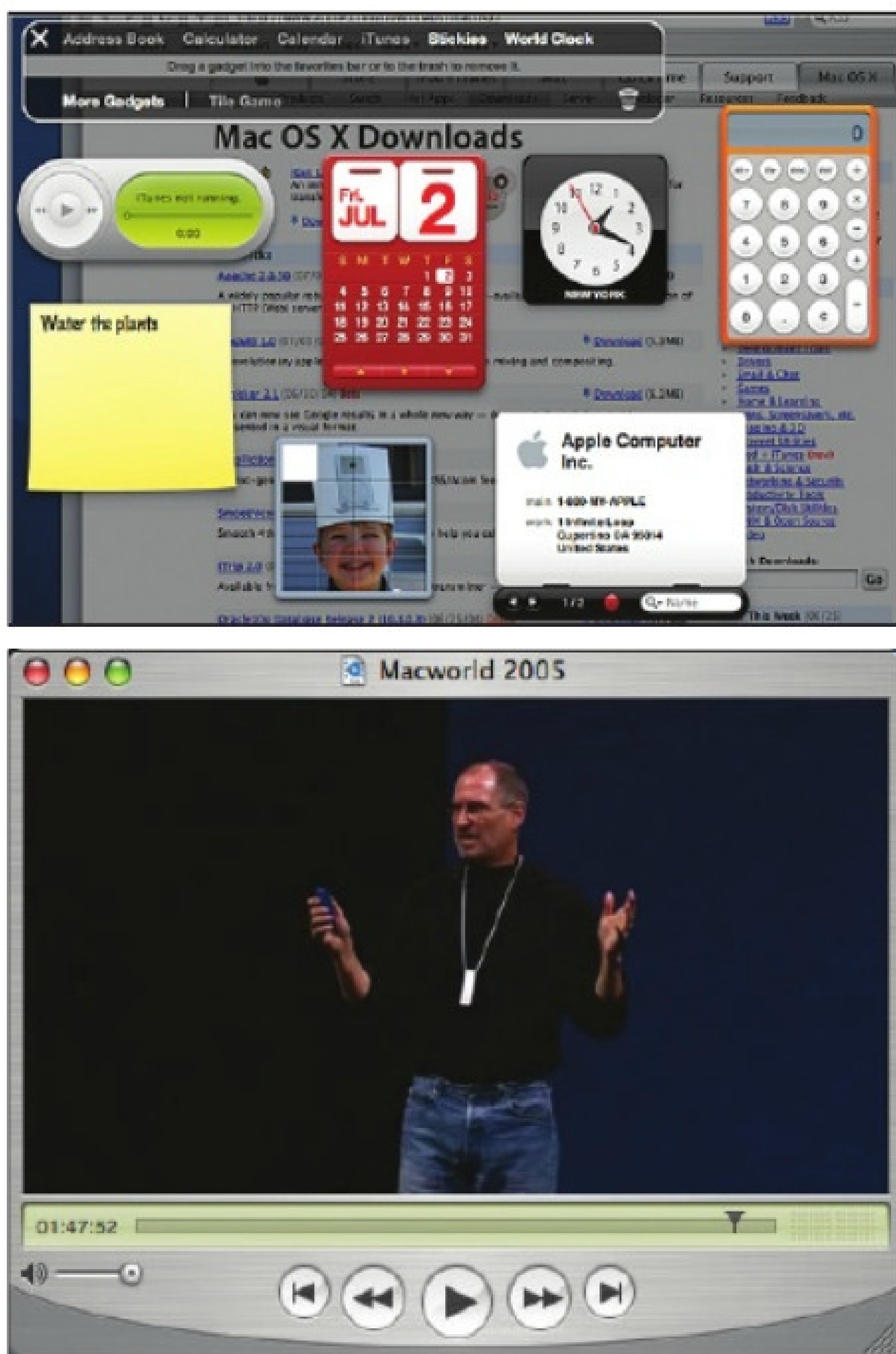
4.固定的指令格式，便于指令译码。

5.提高流水线效率：REG-REG结构、Load/Store结构、固定指令格式对提高流水线效率都起作用。

6.配合译码优化技术提高RISC处理器的性能。

通过以上介绍，也就不难理解为何苹果电脑所配备的“芯”要比同频率的奔腾“芯”性能要高些。

除去处理器架构的不同，苹果电脑所使用的内存系统和普通PC并没有太大区别，其封装形式、传输类型、传输速率等都和PC机类似，只不过苹果电脑的工程师对其进行了优化，推出了所谓的“先跑先赢的快取内存”。例如，Power Mac G4配有快取内存结构，以超快的专属内存和大幅提升的传输频宽使整个系统的性能得到提升，而“第三级快取内存”（L3 cache）能让处理器以高达每秒4GB的速度存取资料或程序码，以进一步提升执行效能。



基于QTKit’s utility的Quick Time?

显卡方面，ATI与NVIDIA均有符合苹果架构的显卡产品。硬盘、光介质读取、刻录设备均和普通PC机架构基本相同。外设方面，Apple Pro Keyboard全新的108键键盘采用弓形设计，既符合人体工学，又满足视觉美学。Apple Pro Mouse鼠标采用高精确光学追踪机制，没有鼠标按键，依靠鼠标中枢上下的动作触动点选的机制完成各项操作。

在外观设计、人性化方面，苹果公司的外设堪称经典，完全可以被称为计算机世界里的艺术品。难怪有人会发出不要向苹果产品瞟去的警告，只怕意志力不够，会被深深地吸引。

除了Windows外，还有什么操作系统是针对个人用户的？UNIX高深莫测，Linux门槛太高，今天能和Windows相媲美的个人用户操作系统恐怕只有Mac OS X——虽然Windows操作系统有着97%的市场份额，而Mac OS X却不足3%。

拥有超过500万名的Mac OS X用户，苹果公司已经成为领先世界水平的基于UNIX的系统供应商。Mac OS X 支持广泛的业界标准，如Java 2、Apache、LDAPv3、PHP、My SQL和Web DAV，并还提供对多址寻网和安全标准的支持，诸如IPv6、IPsec、SSL和SSH2。在Mac OS X诱人和易用的界面下，有一个工业级、基于UNIX的平台——Darwin，它的目标是为了得到出众的稳定性和高性能。Darwin是苹果工程师和开放源代码软件共同体编程人员的共同结晶，它核心使用的是BSD，因此开发人员将会很容易地将已有的UNIX应用程序移植到Mac OS X中。另外，Mac OS X还含有久经考验的BSD网络堆栈，它是今天网络中多数TCP/IP设备的核心。

Mac OS X继承了Macintosh具有亲和力的用户界面，并结合了UNIX的强大功能与稳定性，使它的稳定性、相容性、跨平台能力都比较出色。2005年4月29日，Mac OS X Tiger正式发布，Mac家族的功能、稳定性和易用性得到了进一步完善。

尾声或苹果核

尽管今天的苹果公司仍然存在着这样那样的问题，推出的一系列新产品也依旧引发不少争议，但也许正因为如此，才在最大程度上延续了苹果的一贯风格。

苹果电脑的创始人史蒂夫·乔布斯对苹果公司的现状做了如下总结：“苹果曾在图形界面上占据垄断地位10年，这一垄断是如何失去的？最初，许多优秀的产品型人才开发出许多优秀的产品，于是公司取得了垄断，但当你在这一领域成为领先者，怎样又做到更好？这时另一群人——销售员们开始主导演出。垄断由此被慢慢瓦解，最好的研发者因为意见无法被倾听，纷纷离开，公司也就陷入了困难阶段。”

苹果一次又一次地用自己特立独行的方式创造了计算机历史上的奇迹。它的可贵之处，在于对工业设计和艺术完美结合的追求，以及用之不竭的智慧和创新精神。这种智慧和创新不仅仅体现在产品设计上，更体现在一种人文关怀和与时俱进上。于是今天我们看见，即使是一向固执己见的乔布斯也不得不放下架子，推出更加符合用户实际需求的苹果产品。于是，在我们看过美丽的、可望不可及的苹果，看过曲高和寡的苹果之后，我们也看见了那个成为时尚代名词的，叫做iPod的苹果；看见了性能强大、操作简便的，叫做Power Mac G5的苹果；看见了小巧玲珑、价格低廉的，叫做Mac mini的苹果。也许对苹果而言，这是在信息工业发展历程中的一次又一次无奈和妥协。然而无奈也好，妥协也罢，无论苹果的这些举动带来多少争议，无论多少人认为苹果此举是自贬身价，是作践艺术，对于苹果而言，一切艺术和人文关怀都是建立在自己生命的传承和延续的基础上的；而对于大多数用户来说，苹果的真正价值在于他们是否吃得到、吃得起。毕竟，无论苹果有多美，单纯的空想都不能解决任何实际问题。

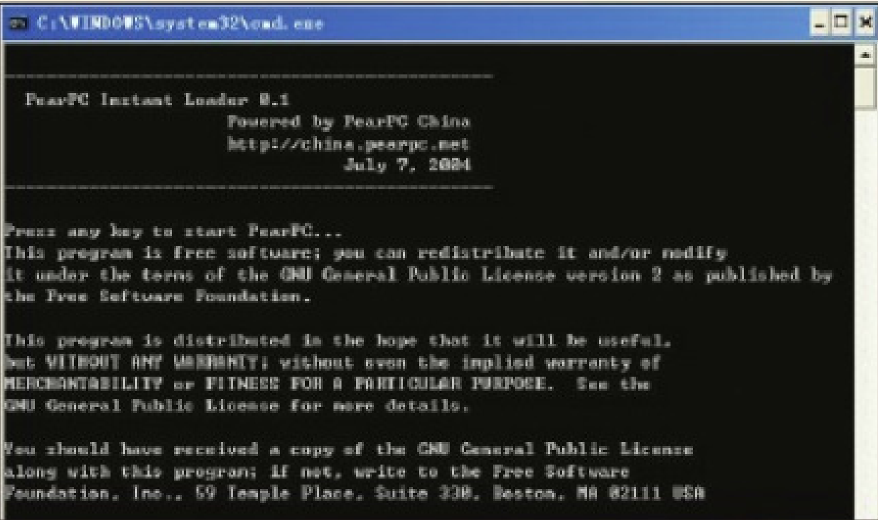


图1

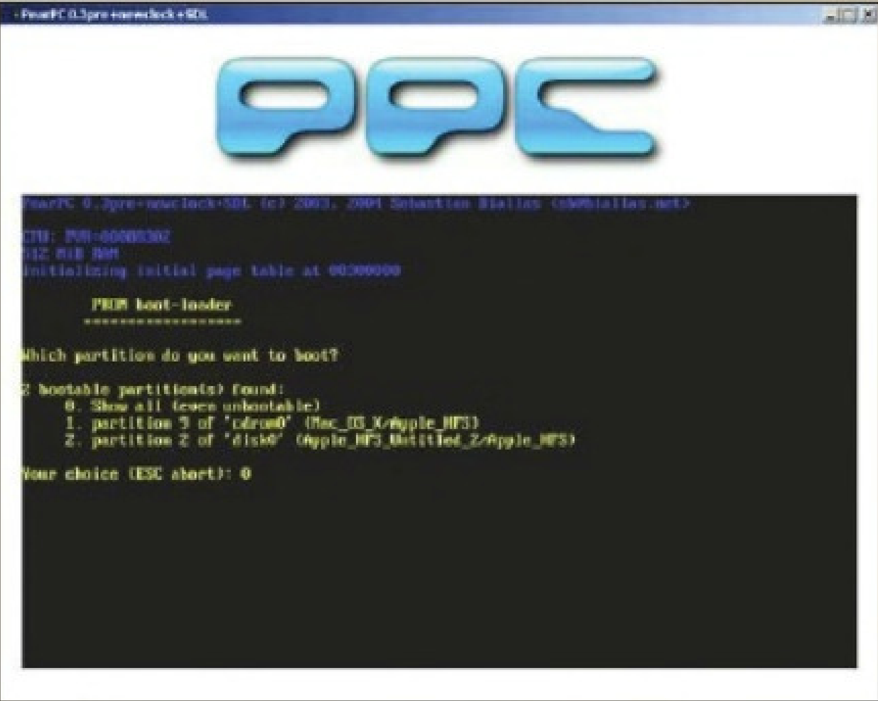


图2

插文：在普通PC上做Mac梦

怎么样？说了这么多，你是不是已经按捺不住，急切地想尝试MAC OS X所带来的快感？只可惜口袋里的硬币数都数得清，有没有什么方法能让MAC OS X在Windows平台下跑起来呢？当然有的，经过全世界苹果迷的不懈努力，目前已经能让MAC OS X通过模拟方式在普通PC机上运行了！

首先介绍一下实现我们Mac OS X梦想的主角——PearPC。

PearPC是一款开放源代码、并符合GNU协议的PowerPC模拟器，其作者是Sebastian Biallas和Stefan Weyergraf。使用这款模拟器可以在x86平台上执行那些原来只能运行于PowerPC平台上的软件，比如Mac OS X、GNU/Linux for PPC等。现在，PearPC仅仅处于它的早期版本，模拟速度十分缓慢。然而来自全世界的苹果爱好者们都在不断努力地加以完善，正是他们，使这一梦想逐步变成了现实。

软件名称： PearPC SDL

软件性质： 免费软件

下载地址： http://pearpc.heartstringz.net/download

为了方便安装，在http://pearpc.heartstringz.net/download页面有一个PearPC快速安装版，我们可将这个压缩文件下载以方便配置，压缩包中包含PearPC SDL 0.3pre的主程序、Windows SDL运行库、6GB格式化好的磁盘镜像。当然你还需要Mac OS X的安装光盘，用Alcohol 120%把3张CD分别做成ISO文件。

Step 1： 将下载的压缩文件包解压到一个目录，强烈建议放在一个空文件夹中，以免出现文件混乱的现象。

Step 2： 双击config.ppc文件，该文件会以记事本形式打开，我们要对其进行一下设置。首先要修改内存值，找到#memory_size=0x8000000处，将〝0x8000000〞改为你内存容量大小的十六进制数，例如128M内存为0x8000000，512M内存为0x20000000，可借助计算器的进制转换完成，然后将最前面的〝#〞去掉；接下来要修改磁盘和光盘的镜像路径，找到pci_ide0_master_image = "F:\bak\tools\mac\pearpc\macosx_6gb.img"，将〝F:\bak\tools\mac\pearpc\〞改为解压后macosx_6gb.img文件所在的路径。找到pci_ide0_slave_image = "F:\bak\tools\mac\panther\disk1.iso"，将〝F:\bak\tools\mac\panther\〞改为光盘镜像文件disk1.iso所在的路径。修改完毕后，保存关闭。

Step 3： 双击解压目录里的ppc.bat文件即启动DOS环境（如图1），从Panther安装光盘启动。回车后一路按照提示安装即可，第一张安装结束后Panther会自动关闭由PearPC模拟的计算机，现在又要修改配置文件config.ppc。打开config.ppc，找到〝pci_ide0_slave_image= "F:\bak\tools\mac\softs\Panther\disk2.iso〞，将〝F:\bak\tools\mac\softs\Panther\〞改为第二张光盘镜像文件所在的路径，保存关闭。再次执行安装过程，直到所有的光盘镜像都安装完。

Step 4： 所有的光盘镜像文件安装完成后，要再次修改config.ppc。打开config.ppc，找到〝prom_bootmethod = "auto"〞，将auto改为select，保存并关闭。至此安装过程全部结束。

下面就要开始我们的激情之旅了，执行ppc.bat，进入DOS环境，这时会出现启动菜单选择项（如图2），选择2从disk0启动就可以进入Mac OS X。

要使Mac OS X能够流畅地在PC机上运行，推荐配置为：CPU 2.0GHz以上，内存512MB，硬盘至少有3GB的可用空间，一块支持DirectX的显卡，SDL版的PearPC使用DirectX来加速显示部分。操作系统建议使用Windows 2000 Professional。这样安装完成后的MAC OS X唯一的缺点是不支持网络功能，但我们可通过修改相应配置来启动MAC OS X强大的网络功能，请参考PearPC中文站（http://pearpc.heartstringz.net）上的相关文章。P

“索”家有女初长成

SONY MP3播放器新品系列评测报告

■摄影 jin
执笔 晶合实验室 壹分

2005年4月4日，SONY公司正式在中国发布了其Net Walkman系列的新产品，包括了闪存式的NW-E100系列、NW-400系列、NW-500系列以及硬盘式的NW-HD3。新产品同时提供了对Atrac3plus和MP3格式的支持。去年SONY首次推出支持MP3格式的Net Walkman后，一时间相关媒体议论纷纷，有的说是代表SONY承认其方针错误，有的说是为了与Apple的iPod竞争，也有的说是因为SONY对MP3播放器市场看好，更有人认为是SONY重拾创新精神的表现……种种说法莫衷一是。时间已经过去快一年，且让我们了解一下SONY的新产品，然后再来一一验证这些疑问吧。

NW-E100系列——昔日王谢堂前燕，飞入寻常百姓家

容　　量：	256/512MB
文件格式：	Atrac3/Atrac3plus/MP3
显 示 屏：	绿色背光EL液晶显示屏
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	56.2mm×56.2mm×19.2mm
重　　量：	28g（实测，不含电池）
价　　格：	999/1299元



E100系列包括了E103和E105两个型号，其间区别在容量上，E103为256MB，E105为512MB。E100系列的正面轮廓为圆形，只在右上角耳机插孔处有个小小的银白色半球状突起，产品整体造型有些像一个小巧的西式酒壶。前面板采用了镜面处理工艺，平滑工整。播放/停止和快进、快退3个主要功能键隐藏在面板边缘的下面，按键与面板一体化的设计很好地保证了外观的整体一致性。播放/停止键的位置恰好与耳机插孔处于同一条半径线上，这样保证了半圆形的突出与外廓上的半球呼应。但按键标识与品牌标识占据了太多空间，有些影响美观。镜面处理也导致在操控时容易留下指纹，想要保持“面子”整洁，确实比较麻烦。

产品外侧采用圆滑的弧线过渡到背面，而产品背面由最薄的上下两端向中央逐渐隆起，凸出部分正好是电池仓的所在，电池仓盖也有一定弧度。E100系列的所有按键也均与“圆”有关，背面的“Menu”和“Repeat”键是圆形的，侧面的“Hold”键两端采用了弧线处理，音量调节按键的两端是圆形的，就连USB接口的保护帽也特意处理为圆形，可以说“圆”就是E100系列的外观设计理念（图1）。而且从整体外观看，也颇有“圆转如意”的味道。送测产品的电池仓盖有些松动，由于整体采用了塑料材质，相比数码产品常用的金属外壳，质感只能说一般。



图1

E100系列在音质方面的表现还可以，中高频是典型的SONY风格，比较细腻和通透。在低频段量感较充足。不过标配耳塞MDR-E931WM的表现过于清淡（图2），中高频较薄，低频的量感不足，下潜也不够，无法充分体现E100系列的特色。



图2

根据SONY官方的资料，在采用Atrac3文件格式时，使用“一节日本制造之SONY LR03（SG）特长播放碱性电池，大约播放时间为70小时”。在测试中，我们使用了市售的国产电池，实际播放时间达到55小时以上，虽然距离厂家标称值有不小的距离，但也足以满足应用需求。经过对比发现，本次发布的所有新产品的SONY官方标称播放时间，均是在使用Atrac3文件格式，最低编码率时测得的。对于使用MP3格式的用户而言，仅供参考。

E100系列的定价相对SONY的Walkman系列而言，是比较低的。虽然手感与SONY的其他产品相比有一定差距，但音质表现还是令人欣慰。考虑到现在更换一个好耳塞的价格并不算高，E100系列值得那些采购资金不多，注重品牌，同时对音质又有一定要求的用户选择。

NW-E400/500系列——随音符飘扬的音色水晶



E400系列	
容　　量：	256/512MB/1GB
文件格式：	Atrac3/Atrac3plus/MP3
显 示 屏：	三行点阵镜面冷光液晶屏
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	86mm×30mm×13.8mm
重　　量：	40g（实测）
价　　格：	1299/1599/1999元
E500系列	
容　　量：	256/512MB/1GB
文件格式：	Atrac3/Atrac3plus/MP3
显 示 屏：	三行点阵镜面冷光液晶屏
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	86mm×30mm×13.8mm
重　　量：	40g（实测）
价　　格：	1499/1799/2199元


图3

无论从外观还是参数上看，E400系列和E500系列几乎没有任何差别。外形如同一支被压扁的玻璃试管，与Apple类似，透明的外层材质与内芯结合的方式提供了出色的视觉感受。看惯了Apple不变的白色，E400/500系列的6种不同色彩内芯给人耳目一新的感觉。而不同的色彩也是区分E400/500系列产品的手段之一：E400系列备选色分别为黑色、深蓝、酒红和深绿（图3）；E500系列则是深灰、湖蓝、粉红以及金黄色（图4）。


图4

SONY官方表示，E400与E500系列除色彩的区别外，其他仅在于E400系列不具备FM功能，且E500系列尚无样机，因此评测是以E403为主。送测的E403为黑色内芯，透明外壳更显剔透。液晶显示屏幕嵌于黑色内芯之中，当背光关闭时与机身形成了融合良好的整体。银灰色的SONY标志和功能键标识隐于透明外壳之下，而银白色的“Menu”与“Display”按键则点缀在屏幕右侧上方（图5）。E403的右边体现了强烈的金属质感，如果将机身竖立，恰如一段水晶镶嵌在银白色的底座中。



图5

作为体现理性的一面，控制按键当然全部集中于产品的右侧。播放/停止按键体积较大，便于操作。“快进/倒退”、“Hold”以及“Group”等功能按键整合为SONY特有的“穿梭操控旋钮”（图6），而且用户只需单手就可以操作各项主要功能，不仅美观，还透露出现代科技的美感。如果将“穿梭操控旋钮”看作一个玩偶的头部，那么音量调节键就是左右两个肩膀。E403的背面为金属材质，铭刻有SONY著名的Walkman商标。“穿梭操控旋钮”的底部设计有挂绳穿孔，穿孔的上下分别是“Repeat”按键和“Reset”插孔。



图6

E400/500系列最值得称道的除了外观设计，恐怕就是其特有的“疾速充电”技术。SONY官方资料表示，采用了该技术的Net Walkman只需充电3分钟就可以播放长达3小时的音乐。而根据我们的测试，实际表现为2小时40分钟左右，虽然没有3小时那么夸张，也足够令人满意。这样即使出门在外，只要能与市电插座有短暂的“亲密接触”就可以满足旅途中的能源需求了。

E403的音质表现较E100更好，三频段过渡


图7

自然，虽然高频和低频处依然有一定的渲染成分，但处理较合理，反而使其播放的音乐更加耐听。标配的MDR-E808耳塞外观令人不敢恭维（图7），虽然低频表现比普通MP3播放器的标配耳塞要好，但整体并无突出之处，而且外观与E400系列也不是很搭配。以E403较高的定位而言，SONY在耳机方面显得吝啬了一些。为了更好地发挥E403的实力，想要购买它的用户应当将更换更好耳塞的开销也计算在消费预算之中。就相同容量产品而言，恐怕不同的色彩和FM功能，并不能成为购买E500系列额外支出200元的理由。

NW-HD3——传统延续

容　　量：	20GB
文件格式：	Atrac3/Atrac3plus/MP3
显 示 屏：	彩色背光镜面液晶屏（依外壳色彩而定）
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	90mm×63mm×15mm
重　　量：	135g（实测，含内置锂电池）
价　　格：	3500元






图8

乍看HD3，还以为SONY公司弄错了产品型号。因为HD3的外观和之前的HD1以及HD2相比，变化确实不大（图8）。不仅外观的变化较小，内置的硬盘也依然是1.8英寸20GB容量的产品。SONY送来了红色和黑色的HD3各一台，红色的HD3显得热情奔放，而黑色则感觉沉稳内敛。HD3的外壳以铝合金材质为主，上底/下底和左侧辅以塑料材质。机身的金属表面采用了哑光处理，触感细腻。机身整体手感不错，有一定分量，但是不重，而且很牢固，能给内部的硬盘提供很好的保护。

产品的正面相当整洁，左侧中央的液晶显示屏占据了大约1/4的面积，屏幕尺寸大小适中，实际使用中亮度均匀，字体美观，显示清晰。屏幕的镜面部分向右延伸，恰好将五向操控按键包围，二者相得益彰。顶部与底部的材质处理相当巧妙，精细的磨砂工艺虽是塑料部件，却具有出色的金属质感，强度也不错。左侧的塑料边条由于精湛的分子电喷工艺，更是让人难分真假，SONY在生产工艺上确实有过人之处。

耳机插孔在顶部左侧，支持SONY的线控产品。右边则是电镀处理过的“Menu”、“Mode”以及音量调节按键，同样质感十足。数据线与充电接口整合为一个专用接口，放置在底部中央，通过一个专用的接头（图9）来连接mini USB 2.0数据线和充电器。接口左侧是内置锂电池的供电开关。关闭这个开关可避免关机状态下微弱的电流损失，同时也可避免因为在书包中挤压而开机的可能性。“HOLD”键位于电池开关的左侧。



图9



一款使用1.8英寸笔记本硬盘的产品能做到只比名片高约1cm，厚度仅有1.5cm，确实令人惊奇。在强烈的好奇心以及为读者揭示产品方方面面的责任感驱使下，我们小心翼翼地拆开了HD3，并且拍摄了以下图片：



背面就是那块1.8英寸，20GB容量的硬盘了，虽然被减震用的橡胶条遮挡，还是能看出是TOSHIBA的4200转/2MB缓存产品。



内置锂电池与液晶屏，从其间不足1cm宽的一条缝隙就可看出芯片与电容的“居住空间”不容乐观。



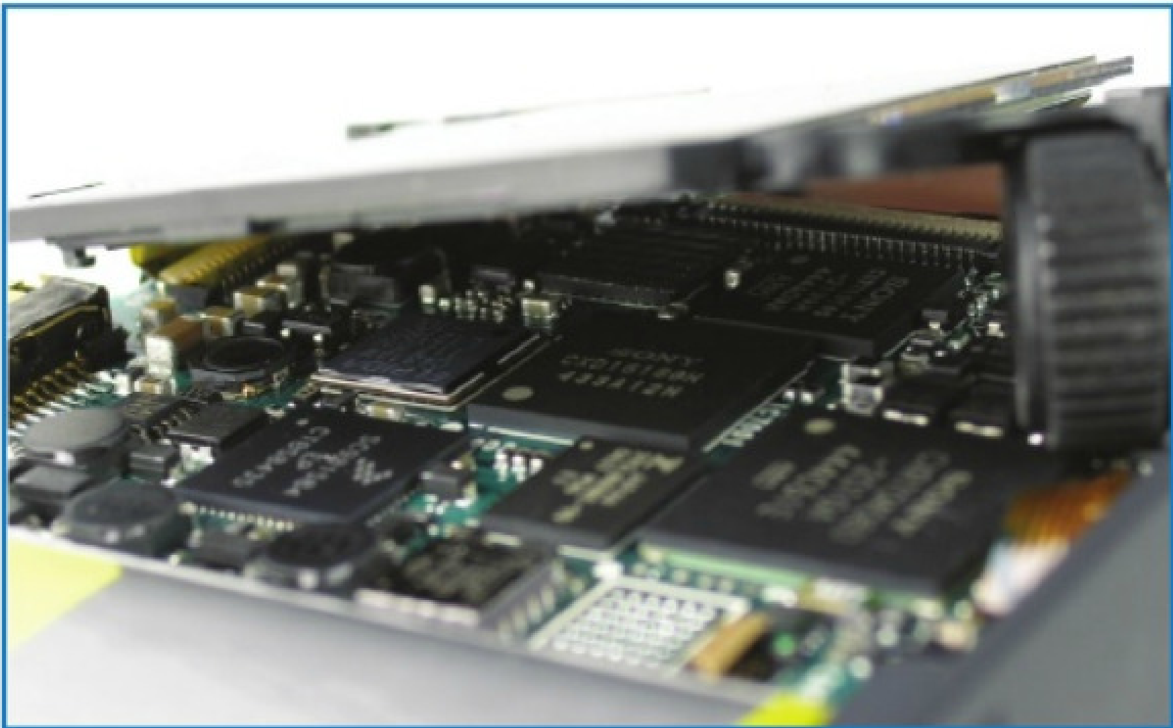
金属外壳，中间的排线担任了前面板的控制按键与主板之间信号传递的重任。



柔软而且很有弹性的硅胶材料，围绕在硬盘的四周，是减少震动保护硬盘的主要功臣。



左侧面的塑料条，不拆下来还真难弄清楚它的真面目。



揭开显示屏的一角，就可以看到主要的芯片了，真是好密集啊。



作为SONY硬盘式MP3播放器的独苗，HD3在音质方面表现相当出色，高频通透亮丽，中频表现自然，低频量感适中，下潜深度也较好，三频段的衔接过渡平滑顺畅。耳塞搭配的是与E103相同的MDR-E931，无法表现出HD3良好的低频，并且在高频段表现过于单薄。更换更好的耳塞依旧是展现HD3真实水准的必要条件。

“索”家有女初长成

综观SONY的MP3播放器产品，新产品的发布使产品线得以进一步细分，低端有E100系列，中高端则是E400/500系列与硬盘式的HD3。ATRAC格式发展到Atrac3plus，已经相当完善。测试中分别使用了64kbps与256kbps码率的Atrac3plus格式文件，其音质表现确实出人意料，远胜于同码率下的MP3格式。而且64kbps的Atrac3plus音频文件与128kbps的MP3文件差距相当小，在几乎相同的音质下，所需存储容量却要小一半左右，意味着在对音质没有苛求的用户手中，产品的容量增大了一倍！考虑到SONY随机附赠了SonicStage音频管理软件，可方便地将MP3转换为Atrac3plus格式，我们认为不同的格式给用户带来的障碍并不大，因此推荐购买SONY产品的用户在不苛求音质的情况下使用Atrac3plus格式。

尽管SONY对播放器的本质——音乐还原上把握得很好，但除了E400/500系列，其工业设计却并无过多出彩之处。E100系列的外观整体性虽然很好，但前面板上拥挤的文字和标识完全破坏了产品的外观格调；松动的电池仓盖与不够平整的面板镀层令人大失所望。只有在一些细节的处理上才可以隐约看到大厂风范。HD3已经是SONY硬盘式播放器系列的第三作，工业设计方面却看不到任何新意。难怪有人说SONY的“创新精神已死”，虽然过分夸张，但近两年SONY无论技术还是设计方面的创意似乎都在逐渐枯竭。只有在E400/500系列上才能看到真正的SONY风格——创新。而SONY公司也已经开始注意其“创新”疲软的问题，业内普遍猜测其高层人员频频变动就是与此有关。

不管我们对产品的外观有多少意见，中肯地讲，SONY的MP3播放器产品越来越成熟，虽然不可能依靠现有产品成为市场霸主，但以SONY在随身听产品无与伦比的研发实力，必将成为MP3播放器市场的重要力量。

MP4播放器 Archos AV400

结论 AV400的出现，把MP4产品提升为集合众多数码功能的全能娱乐中心

😊 屏幕清晰度和色彩都不错 😊 电池性能优良，胜过同类大部分产品

☹ 采用防摔缓冲保护

■晶合实验室 Mu



多功能的底座数据线也非常多



电源、USB等各种接口，注意播放器的角上嵌有橡胶以防摔坏



CF卡插口，如果能支持其它存储卡将更为完美



在MP3流行过后，MP4媒体播放器开始走入大众的视线，作为MP4播放器的首创者和实际领导者，法国爱可视（Archos）通过推出AV400播放器再次给予了MP4更多的内涵。AV400不仅可以播放视频和音乐，还具有数码相机伴侣功能，更特别的是可以录制电视和广播。

目前市场上推出的是AV400系列中容量为20GB的AV420。AV400系列的外观设计显得颇有灵气，而且比其他MP4小巧许多。四角上嵌弹性橡胶起到缓震效果。操作按钮集中在右面，用一只手即可方便操作。AV400的3.5英寸、26万色TFT液晶屏占据了正面大部分面积，屏幕分辨率为320×240，其清晰度及色彩表现都颇为不俗。播放器可以使用耳机或内置扬声器，不过机身没有任何音量调节按钮，扬声器也只能通过菜单开关，使用起来稍有不便。

AV400还可以作为大屏幕数码相机伴侣使用，其左侧有一个CF卡的插槽。图片预览功能支持JPG和BMP格式，而且超大的屏幕用来预览图片可以更清晰更直观。AV400还可以通过视频线连接到电视机录制电视节目，理论上它可以录制80到400小时、512×384（SVCD）分辨率、MPEG-4格式的电视节目或视频内容，具有DVD画质和CD立体声音质（音频格式为WAV时）的效果。同时也可以定时录制，也就不用担心错过自己喜欢的节目了。

AV400的电池采用了可更换的锂电池，测试时将LCD亮度设置为中等，可以播放超过5小时，超过了目前大部分同类产品。而电池全部充满只需要约3个小时。

屏　　幕： 3.5英寸26万色TFT液晶屏，分辨率320×240
视频解码： 最高720×480，MPEG-4（DivX 4.0&5.0/XviD）格式
视频编码： MPEG-4格式，AVI文件格式
音频解码： 立体声MP3解码30～320kbps CBR&VBR，WMA，WAV和AAC
音频编码： 立体声WAV
图片支持： JPG、BMP
尺　　寸： 126mm×82mm×21mm
重　　量： 264g（实测，含电池）
附　　件： 电视基座/遥控器/USB 2.0线/立体声耳机/安装CD/用户手册/充电器/便携皮套
价　　格： 5499元
咨询电话： 0755-83734678

MP3播放器 BenQ Qube

按键略小，且布局紧凑，对操控手感有一定影响

精工细造，外观独特，具备通信和拍照功能

可换彩壳，移动QQ，充分考虑了年轻人的需求

综论：造型新颖，时尚与实用兼具

■晶合实验室 忙龙雅



背面的扬声器音量充沛，音质也不错。闪光灯夹在摄像头和扬声器中间，夜间可以充当小光源为你照亮钥匙孔

听筒设计在右上角，听筒上方的按键充当拍照时的快门，拍照时握持感近似mini型相机；拨号区的按键体积则有些嫌小

光看耳机与线控器，你绝对想不到后面连接的是这样的东东

MP3模式按键、音量调节、具备防呆设计的充电接口和送话器孔在机身左侧一字排开

耳机插孔与数据线插孔整合在一起，旁边是提供了保护盖的mini SD卡插槽，仔细看上面还有插卡方向的提示

第一次见到BenQ Qube时，你一定会认为这是一部造型独特的手机。但是BenQ给Qube的定义却是“具备通信和拍照功能的MP3播放器”。

Qube的通信功能与当前市售的大部分中端手机相同，各种功能齐备。信号接收质量良好，尽管尺寸较小导致话筒距离用户口部较远，但是毫不影响通话质量，测试中语音传递清晰自然。对JAVA的良好支持使其娱乐性更加突出。130万像素的拍照能力，放在主流拍照手机中也不算弱。相比普通的拍照手机，Qube不仅提供了多种场景模式，而且具有±2的曝光补偿调节能力。独特的脸部定位拍摄功能，可以在拍摄后任意调节头像的面部表情，相当的有趣。

由于具备众多的按键，因此Qube在播放MP3时操控变得相对容易，众多功能被合理分散，大部分按键功能对MP3播放和通信效果相同。Qube的MP3操作菜单与手机菜单一脉相承，通过5向导航键以及其左右的两个功能键可以完成大部分的操作。但是限于机身体积，正面按键普遍较小且布局紧凑，影响了操作手感。也许是托拍照和通信功能的福，Qube成了当前显示效果最好的闪存式MP3，彩色液晶显示屏尺寸较大且色彩与亮度都不错，字体大而清晰。虽然仅有60MB的内置存储空间，但是能够通过mini SD卡将容量扩充，完全可以满足日常娱乐的需求。立体声耳塞的线控设计完全是随身听线控的风格，使用起来非常方便，但是音质平平，低频尤其薄弱。耳塞插孔与数据线插孔整合在一起，因此追求音质的用户只能等待厂家推出更好的耳塞。

电池技术是当前制约数码产品发展的重要瓶颈之一，没有充沛的电力，任何功能都只是摆设。Qube提供了一块1000mAh的锂电池，基本可以满足一天中的音乐与通信需求。

起初我们认为所谓“具备通信和拍照功能的MP3播放器”只是代表一种新的手机命名方式而已。但是Qube即使没有SIM卡，你也可以听MP3或者拍照。尽管这并不是一项非常有难度的技术，但是却改变了产品的使用方式，从这一点来说，Qube可以看作是BenQ在数码产品领域内主要产品线的集成产物，其MP3播放、手机通信与拍照功能与同类产品相比均不遑多让，因此也无所谓它究竟该是MP3播放器还是手机或者其他什么。即使你已经拥有了手机，也不会拒绝再购买一个Qube。可以说Qube体现了当前小型数码设备逐渐融合的趋势，而我们则很高兴能够在国产品牌上率先看到了这一点。

网　　络：	GSM 900/1800/1900, GPRS Class 10
容　　量：	60MB（内置），通过mini SD卡最大可扩充至1GB
音频格式：	MP3/AAC
屏　　幕：	128×128像素262k色TFT
电　　池：	1000mAh锂电池
待机时间：	约85～150小时（视网络状况而定，不使用其他功能）
通话时间：	约170～300分钟（视网络状况而定，不使用其他功能）
尺　　寸：	66mm×66mm×20.7mm
重　　量：	110g（实测，含电池）
附　　件：	样机不详
价　　格：	3200元
联系电话：	0512-68095919

MP3播放器 盈通G510

结论
😊 相当出色的中端MP3
😊 轻巧的机身 😊 优秀的做工
☹ 强光下屏幕显示不清

■晶合实验室 魔之左手


安排很合理的按键和接口，注意远端的麦克风


对使用内置电池的MP3来说，RESET很重要



尽管盈通是传统的板卡厂商，在数码播放器市场上也是新人，但是其初期推出的一系列产品都相当出色，G510应该算是其第二波产品。

盈通G510外形非常小巧，但却采用了全金属外壳，并且拥有非常出色的做工，其正面为全黑色镜面设计，在沉静中透着活力。需要注意的是这样的镜面容易被污染和划伤，在使用中也要注意保护。


USB连接器让其作为移动硬盘使用更方便



双色OLED屏幕显示面积较小，亮度也略显不足

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	蓝黄色背光液晶显示屏
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	59.5mm×28mm×12mm
重　　量：	26.5g（实测）
附　　件：	耳机/USB连接线、连接器/充电器/说明书/安装光盘/音频转录线/携行布袋
价　　格：	590/690元
咨询电话：	0755-83279828

G510采用Sigmatel 3520音频编/解码芯片，播放音质方面完全没有问题，高音清澈、中音很自然，只是重音方面略显沉闷。G510提供了文件导航和目录管理功能，并且具有TXT文件阅读功能。其内置锂电池的连续播放时间达到了12～13小时，只是采用电脑USB接口充电时，时间较长，好在它同时提供了一个交流变压器进行充电，可以极大地提升充电速度。P

MP3播放器 德劲DE83

结论
☹ 份量有些偏重
😊 音质出色
😊 功能齐全
德劲DE83的工艺、品质令人满意

■晶合实验室 别理我

德劲DE83是DE82的后续机型，两者均采用Sigmatel STMP 3520芯片解决方案，它们最大的差异主要体现在无线功能的强化。DE83的特色在于其FM发射功能和远距离录音功能。德劲将DE83的FM发射距离提高到10米，发射频率为87.7、88.1、88.5、88.9MHz，而其远距离录音功能则需要额外选购配件（价格：99元），理论工作距离为30米，但在实测中最大工作距离只有约15米，理想工作距离约10米。

容　　量：	1GB
文件格式：	32～320kbps
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	50.5mm×80mm×11.5mm
重　　量：	83g
附　　件：	耳机/相关连线/外套/电源适配器/说明书等
参考价格：	1299元
联系电话：	0755-26912618

DE83做工精致，机身采用金属材质，手感非常好，由于使用1400mAh大容量锂电，质量达83g，略有些偏重。播放器采用双色OLED液晶屏，操控键有8个，按键手感不错。键位设置有些混乱，例如关机键和停止键功能整合，但并没有在相关位置标注，多少有些不便。P




皮套和耳机



发射频道切换



RESET按键特意凹陷下去



无线录音信号端附件，需要单独购买

数码存储卡 Sandisk CF Extreme III

■晶合实验室 别理我

结论：价格较高 高读写速 可以在恶劣环境中正常使用

目前最优秀的CF存储卡之一，非常适合专业应用

Sandisk Extreme III是Sandisk（晟碟）专为在恶劣条件下工作的摄影者推出的新一代CF存储卡，采用了ESP技术。它不但拥有极优秀的温度适应能力，也能够高速地完成工作，对于摄影师而言是理想的选择。

所谓ESP，即Enhanced Super-parallel Processing，该技术拥有NAND存储晶片内部设计，并采用了32位RISC控制晶片，将并行读写技术和加速存储数据流结构有机整合在一起，使得Sandisk Extreme III的读写速度达到20MB/秒（理论值），相当于133X（1X＝150kB/秒）。





附赠的精致小包

送测产品容量为1GB，我们采用SiSoftware Sandra Professional 2004.SP2b对它进行了相关数据测试（取64MB文件测试结果）。其读取成绩为9830kB/秒，写入成绩为7646kB/秒。为了验证实战效果，我们使用D70相机进行连拍测试，文件格式为NEF（RAW），相机连拍15张照片，取最后7张的写入成绩作为参考，文件总字节数为32 320 004，存储耗时5.19秒，平均每秒写入速度约6.2MB/秒。相同条件下，普通CF卡由于存储速度的局限甚至会影响1张/秒（NEF格式）的连拍速度，因此无法统计对比，这也从一个侧面对比反映出Sandisk Extreme III的优良表现。

标称容量： 1GB
64MB文件读取速度： 9830kB/s
64MB文件写入速度： 7646kB/s

附　　件： 便携包
价　　格： 暂无
网　　址： www.sandisk.com.cn

手机百宝箱

联梦——饿狼传说

开发厂商： 联梦娱乐
游戏类型： 动作游戏
适用机型： NOKIA S40系列
游戏容量： 56kB
系统平台： JAVA
收费价格： 8元
下载途径： 移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏→饿狼传说





游戏介绍： 当年街机上的《饿狼传说》可是SNK格斗游戏的扛鼎之作，历经十数年仍人气不衰，独特的两线作战系统是其区别于“拳皇”等格斗游戏的地方，可谓独树一帜，令人称道。在本作中，联梦娱乐选取了原作中最经典的三大人气角色：不知火舞、特瑞和比利。操作方面依旧沿用原作中优秀的系统，能给你带来极高的乐趣，让你重拾年少时的感动与震撼。不要吝啬你的手指，使出必杀技，向你的对手施予沉重的一击吧。



联梦——小狸猫大冒险

开发厂商： 联梦娱乐
游戏类型： 动作游戏
适用机型： NOKIA S40系列；NOKIA7610/6600；索爱K700c/T628；MOTOROLA C650/V600；NEC N810
游戏容量： 59kB
系统平台： JAVA
收费价格： 8元
下载途径： 移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏→小狸猫大冒险



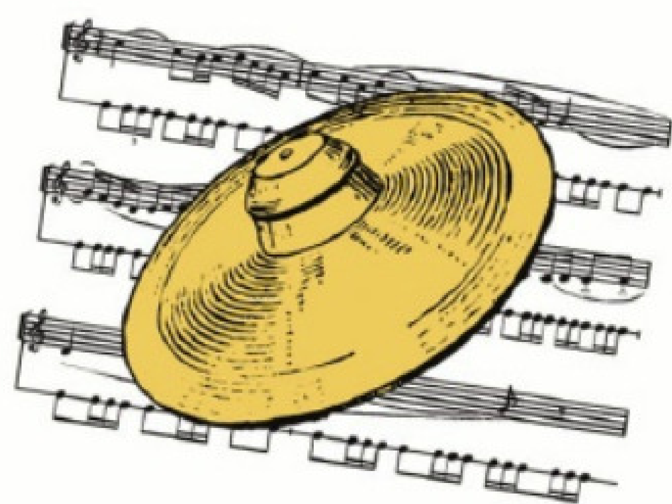


游戏介绍： 又一款经典的街机游戏。玩家要控制狸猫夺取每关中所有的8个水果，并尽可能取得一个又一个高分。在游戏的过程中狸猫要避开可怕的守护精灵，要跳过一个个陷阱和鸿沟。相信聪明的你和灵活的狸猫会不畏艰险地向难关发起冲击！快来体验那份刺激与挑战吧……



音频播放管理软件横评
音乐户籍制度

■晶合实验室 Mu，壹分



我从来没有想过要用到音频软件的管理功能，但我一向以音乐收藏家自居，各位同事常来我这里搜刮搜刮。某日返老还童的林晓姐姐蹦蹦跳跳地过来，要我把所有的Jazz都给她。天啊，这是多么艰巨的任务啊。我平时都是按照歌手和专辑对歌曲进行分类的，要命的是并不是只有Jazz歌手唱Jazz，现在连流行歌手也偶尔来下Jazz。面对200多GB的曲库……这简直就是一个噩梦！

正在抓狂之时，Say同学前来献计："难道你不知道有音频管理软件的存在吗？"

30分钟之后，林晓姐姐交代的任务圆满完成。相信你也可能遇到类似的麻烦，由此也诞生了本次横评的初步构想，当前的音频播放软件在音质上已难分高下，由于宽带的普及和硬盘容量越来越大，用户的音乐库普遍都以GB计算，上百GB级别也不在少数，音频文件的管理，已经是一个很现实的话题。



参与这次评测的软件共有4款（本次主要评测其管理功能）：



iTunes v4.71

http://www.apple.com/itunes/



RealPlayer 10.5 v6.0

http://www.real.com/



Winamp v5.08e

http://www.winamp.com/player/



Windows Media Player v10.0

http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/mp10/



值得一提的是，Foobar由于其小巧的体积、便利的设计和良好的音乐效果，被认为是继承Winamp理念的优秀软件，赢得了不少赞誉，用户也非常多。不过其管理功能还比较薄弱，故此次评测未将其列入。

一、媒体库管理

软件	iTunes	RealPlayer	Winamp	Windows Media Player
功能	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
操作	★★★★☆	★★★★	★★★★	★★★★★
人性化	★★★★☆	★★★★	★★★★	★★★★☆
总评	★★★★☆	★★★★	★★★★	★★★★★

1.iTunes

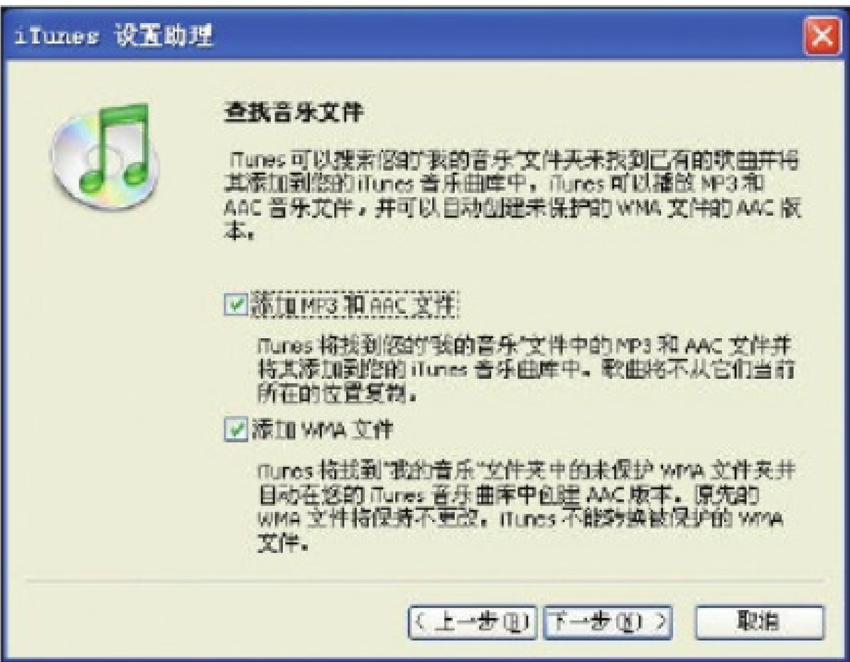


图1

iTunes是一款颇具智能化的软件，界面秉承了apple一贯简约时尚的风格。首次启动时“iTunes设置助理”（图1）会提示搜索位于“我的音乐”文件夹（位于“我的文档”文件夹下）中的音频文件。由于只扫描“我的音乐”文件夹，而大部分用户都习惯于将自己的音频文件存储在其他位置，该功能的实用性有一定折扣。iTunes也支持指定路径扫描（图2：选择“文件”→“将文件夹添加到曲库”），扫描速度较快，通过扫描建立的媒体库信息也非常全面，还可以添加来自网络的URL链接。遗憾的是iTunes不支持文件夹实时监控，如果现有文件夹的内容发生了变化，必须手动更新媒体库，不是很方便。



图2

文件分类与播放列表管理是iTunes的强项。在iTunes中，文件类型可细分为：被添加日期、年份、表演者、时间、播放计数、位速率、采样速率、我的评价、大小、修改日期、光盘号码、种类、归类、注释、轨道号码、专辑、均衡器、类型、作曲、最后播放时间甚至每分钟节拍数等共计21种。如果觉得这么多信息大部分没有实用价值反而影响操作，可以选择“编辑”→“显示选项”设置需要显示的文件信息（图3）。结合细致的文件分类管理、用户定义歌曲分级和媒体库内搜索等功能，播放列表的创建与编辑均可在一个界面中完成，操作简单方便。iTunes中可在主界面直接修改文件信息（图4：选中曲目点击鼠标右键选择“简介”）。新增加的CD如果缺少必要信息，iTunes能通过网络上的CDDB数据库自动获取，可减少大量的录入工作。



图3


图4

CDDB

CDDB的英文全称为Compact Disc Data Base，中文直译意即“光盘信息数据库”。这是一个由全世界音乐爱好者共同维护的免费的、巨大的互联网数据库。CDDB存储着几乎所有正规出版的CD资料。这些CD每张都有唯一的标识号，当插入光盘时，支持CDDB的媒体播放器就会自动链接到相应的CDDB服务器，然后以这个标识号作为索引在数据库中查找相关数据，并将信息反馈给媒体播放器。当遇到CDDB中没有的CD时，用户可将自己的CD目录等相关信息提供给CDDB，方便其他用户查询。媒体播放器自动匹配音乐文件信息的功能就是通过CDDB实现的。

iTunes在人性化方面的表现相当出色。独特的智能播放列表功能，可根据用户指定的条件（图5）或平时的播放喜好，将媒体库中符合条件的歌曲自动加入其中。随着用户使用iTunes时间的不断增加，智能列表逐渐完善，对音频文件和播放列表的管理将变得异常轻松，提供给用户前所未有的便捷性，而且不同用户将拥有完全不同的个性化管理方式，这也正是许多老鸟钟情于此款软件的重要原因。iTunes还内置了部分智能列表，在首次使用时就可以对媒体库内的文件进行简单分类，如：最近添加、最近播放、我的最爱、90年代歌曲、25大金曲排行榜等（图6：在来源窗口中用紫色图标表示）。新手完全可以参照它们来建立自己的智能播放列

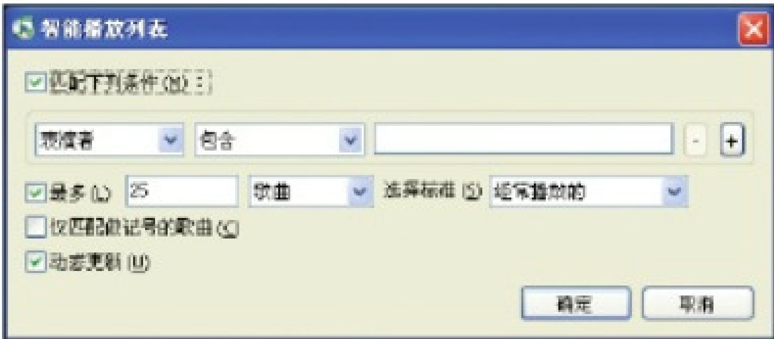


图5



图6

一款好的音频管理软件应该是这样

媒体库管理

1.首先必须能够通过扫描指定的硬盘目录收集音频文件和播放列表信息，并能够随时监视目录以便及时自动更新数据；

2.能够根据音频文件的文本信息进行多种分类，信息不全的文件能够单独列出并能修改和添加文本信息；

3.能够通过智能判断或用户指定来源于用户个人喜好的个性化播放列表；

4.对于播放过的文件如果不在媒体库中则能够自动添加到媒体库；

5.支持常见的音频文件格式。

播放列表管理

1.能在各种情况下方便地将选定曲目添加到已有的播放列表中，无论是否在媒体库中；

2.能保存和打开多种格式的播放列表，便于移植；

3.能方便地对播放列表中的曲目进行排序、增删等操作；

4.保护智能播放列表不被随意修改。

搜索功能

1.能支持对特定项目（例如歌手、专辑）信息的搜索，使结果更加精确；

2.支持多关键字搜索，并有匹配选项。

等级评定

1.用户能很方便地对曲目的等级进行评定；

2.能根据用户播放动作自动评定等级，但不与用户评定冲突，并优先使用用户评定；

3.能对专辑或其他曲目合集进行评定。

附加功能

1.能支持对便携式媒体播放器的同步和其他操作；

2.能支持CD抓轨及CD刻录，并且按照一定条件自动生成刻录列表；

3.支持网上购买音乐。

在评测中，我们将从功能、操作的简易性和设置的个性化3个方面对这5点进行评测。

让音乐更适于管理



很多时候我们收录的音频文件信息都是不完整的，这使得音频管理软件不能很好地管理分类所有文件，这时可以手动添加文件信息。音频文件信息一般称为ID3标签（MP3文件格式标准里并没有特别定义保存曲目相关信息的结构，于是1996年有人提出了一种解决办法，即在MP3文件末尾添加128字节额外的数据空间来保存曲名、演唱者、专辑名、音轨编号、专辑名称、曲目类型等信息，这就是ID3标签），下面以Winamp为例介绍文件信息的添加。

在Winamp的媒体库界面中选中需要修改的文件点击鼠标右键选择“查看文件信息”打开编辑器（如右图所示），就可直接添加和修改文件的ID3信息（ID3有v1和v2两个版本，第二版支持添加的信息更多）。如果有正确的v1或v2信息点击右下的“复制到ID3v1”或“从ID3v1复制”按钮就可以互相拷贝，保持信息的一致性。

表。除智能播放列表外，来自iPod Shuffle的“派对随机播放”功能，将根据用户对歌曲评定的等级，自行选取适合的音乐以随机顺序播放，能带给用户完全不同的使用感受。


图7

用户还可为曲目添加注释、图片（例如CD封面图片）等内容（图7：在图3的曲目“简介”窗口下选择“艺术品”页，点击“添加”按钮为曲目添加图片），便于了解更多的相关信息（图8）。iTunes还具备CD复制和刻录功能（图9：当“来源”窗口中选择的是播放列表时，软件右上角出现“刻录光盘”按钮），支持MP3、WAV、AAC、AIFF、APPLE LOSSLESS等5种格式。需要注意的是虚拟光驱程序会对iTunes的部分功能（尤其是CD复制与刻录）造成干扰，建议用户在使用时先停用虚拟光驱。

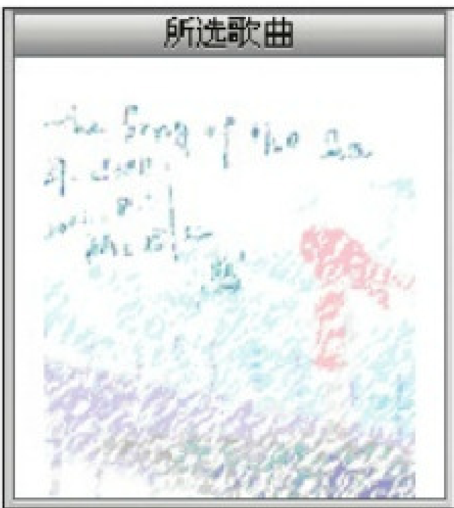


图8



图9

Apple Lossless

一种由苹果公司开发推广的无损压缩音乐格式，理论上可以以CD一半的容量提供与CD完全相同的音质。iTunes的用户可通过4.5以上版本的iTunes软件将CD音轨或WAV格式的音频转换为Apple Lossless格式。iPod系列播放器都支持这种音频格式。

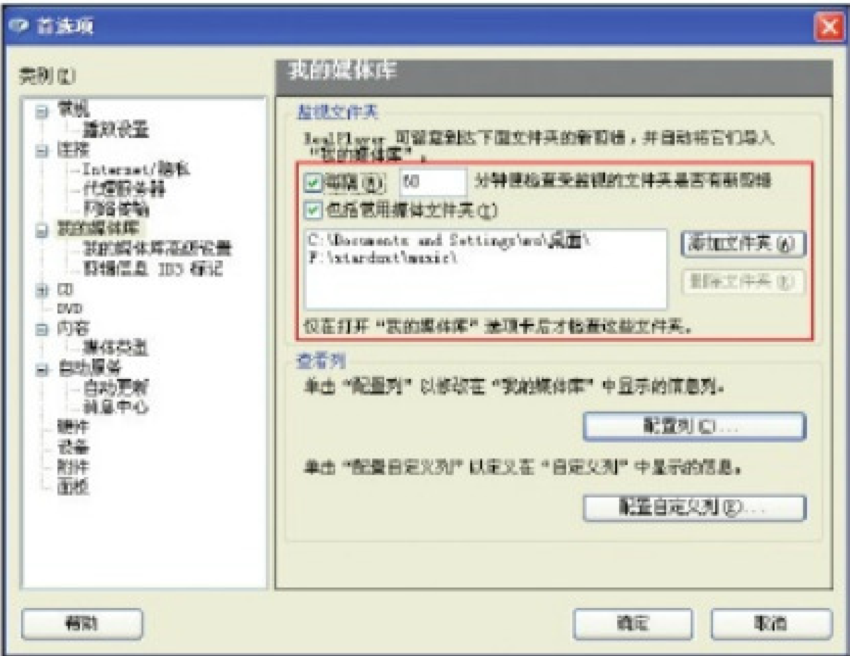
2.RealPlayer

RealPlayer作为RealNetWorks公司.rm格式媒体的官方播放器，一向因支持的媒体格式丰富受到广泛欢迎，随着软件的不断更新，其媒体管理功能也变得非常强大。


图10

要使用RealPlayer的媒体管理功能同样需要先扫描已有的媒体文件。在“音乐和我的媒体库”页面中的管理器窗口选择“我的媒体库”，然后选择左下“任务”窗口的“在磁盘中扫描媒体”选项（图10），可手动扫描设定路径中包含的媒体文件和播放列表（图11），扫描的速度也非常快，扫描到的播放列表会自动添加到RealPlayer的“播放列表”项。RealPlayer还支持自动监视特定文件夹，每过一段时间可以检查是否有文件更改，以便自动同步媒体库，不过这个设定只能在“工具”→“首选项”→“我的媒体库”（图12）中设定，管理窗口中是没有相关设定的。


图11


图12

RealPlayer的所有分类方式和播放列表都显示在“管理器”窗口中（图13），使得这个窗口内容复杂。不过文件信息显示非常全面，除了常见的艺术家、流派和“我的评级”等外，还特别把“质量”（码率）作为一项主要属性直接列出，满足追求音质的用户挑剔的耳朵。在曲目列表中需要显示哪些文件信息都可以由用户自己定义，在图12中选择“配置列”按钮勾选需要显示的项目（图14），其中包括3项用户自定义的项目。与其他播放器一样，所有文件信息都可以直接修改。



图13

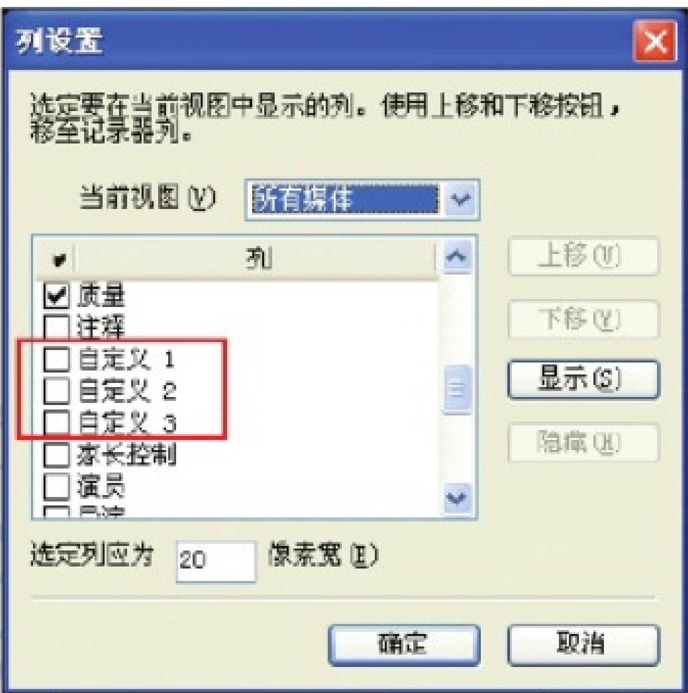


图14

与iTunes相比，RealPlayer预设的自动播放列表更加丰富（图15），不仅支持码率、年代、播放次数的智能统计，同样也可以通过新建自动播放列表规则制作个性化智能列表（图16：

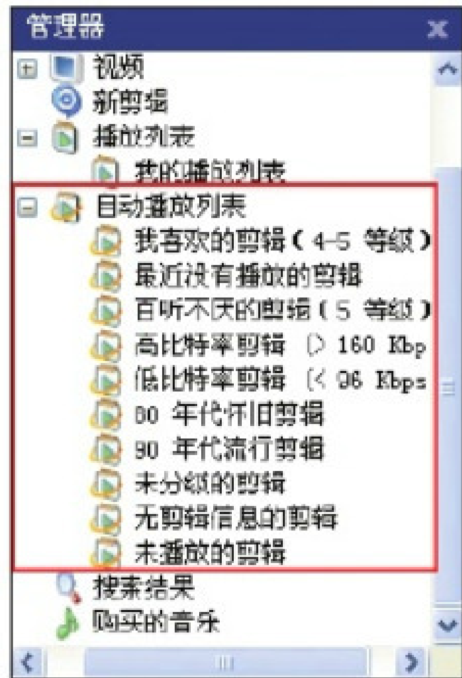
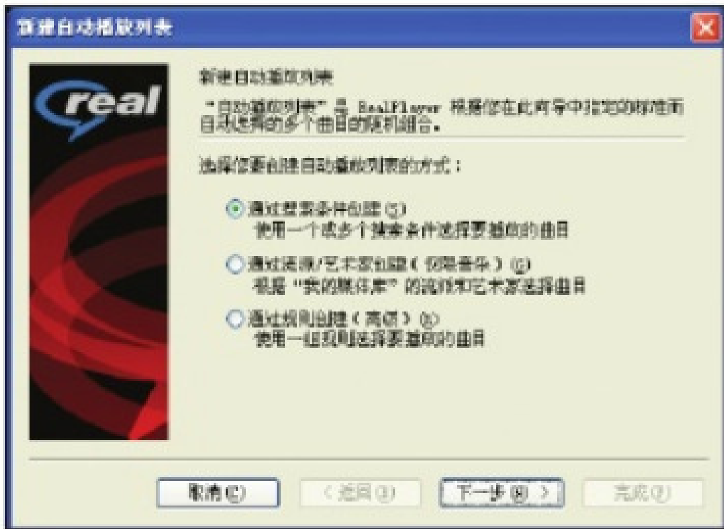


图15


图16

选中图11中“自动播放列表”，点击鼠标右键选择“新建自动播放列表”）。

3.Winamp

Winamp作为一款老牌音频播放软件，最新的5.09版已经具备了相当全面的多媒体文件管理功能。5.09版分免费版和付费的Pro版，区别在于付费版本支持将CD复制为MP3、WAV、AAC格式和光盘刻录，而免费版本只支持将CD复制为WAV或AAC格式保存。其操作界面对绝大部分用户而言已经非常熟悉，即使是新手也能很快适应。


图17

Winamp支持用户指定路径扫描（图17：在Winamp专门的媒体库窗口中选择“File”→“添加媒体到媒体库”），扫描速度比较快，在安装后即可指定对相应分区或文件夹路径进行搜索，并将搜索到的多媒体文件自动分类添加到媒体库中。Winamp支持实时监视指定的分区或文件夹，并可自定义扫描间隔时间或手动扫描（图18：与WMP10相似，实时监视的文件夹设置通过Winamp主界面菜单“Options”→“参数设置”，选择“常规参数”→“媒体库”的“监视文件夹”页设置）。凡是扫描过的目录都会自动添加到监视文件夹列表中，随时与硬盘数据同步。

图18

通过“Alt+L”的组合热键可快速打开媒体库界面（图19），大部分管理功能都直接罗列在媒体库界面中，虽然直观，但略显繁复。Winamp对文件的分类没有iTunes那么细致，但具备艺术家、专辑、音轨、标题、歌曲长度等分类方式，外加用户评级功能，还可以在播放界面中直接修改文件信息，这些足以胜任日常管理的需求。相对而言，Winamp对文件的智能管理是比较合理的，共有最近添加、最近播放、播放次数最多、从未播放过以及等级排行榜（相当于用户评分）5种管理方式，结合自定义智能播放列表（图20）、歌曲等级和媒体库内搜索等功能，使用起来非常方便。


图19


图20

Winamp提供了良好的网络支持，除可添加URL与支持CDDB数据库外，还内置部分国外最热门的音乐网站链接，用户可以通过Winamp方便地访问这些网站，试听歌曲。

Winamp作为昔日媒体播放器中的老大，拥有丰富的插件资源，可随时完善或扩充功能，是超越大部分对手的重要资本。尽管其传统的操作界面和操作方式早已为大家所接受，但随着iTunes等风格清新简约的竞争者出现，Winamp一成不变的面孔已经难以吸引用户。

4.Windows Media Player

Windows Media Player（以下简称为“WMP”）已发展了10个版本，作为微软在多媒体播放领域的看家武器，在进入第10个版本的时候，不仅操作界面更简洁美观，媒体管理功能也得到了极大的完善和强化。



图21

WMP同样支持指定路径扫描和自动文件夹监视功能（图21），扫描速度比其他3款软件更快，可自动监视文件夹。文件一旦进入媒体库中，默认设置下立刻会按照“唱片集艺术家”、“参与创作的艺术家”、“作曲者”、“唱片集”、“流派”、“发布年份”、“分级的歌曲”等进行分类管理。通过搜索功能可迅速地找到用户需要的歌曲。

说是借鉴也好，抄袭也罢，微软总能将竞争对手的长处融入自己的产品中，并且能做到“青出于蓝而胜于蓝”。相对于iTunes对iPod的支持，WMP提供了能支持更多便携设备的同步功能，只要点击主界面右下角的“开始同步”按钮，就可用通过播放列表与用户的MP3播放器等设备同步数据（图22：刻录CD也是类似方法）。WMP的“自动播放列表”功能也与iTunes的“智能播放列表”如出一辙。如果说这样的功能使软件具备了与用户需求一同进步的能力，是毫不夸张



图22

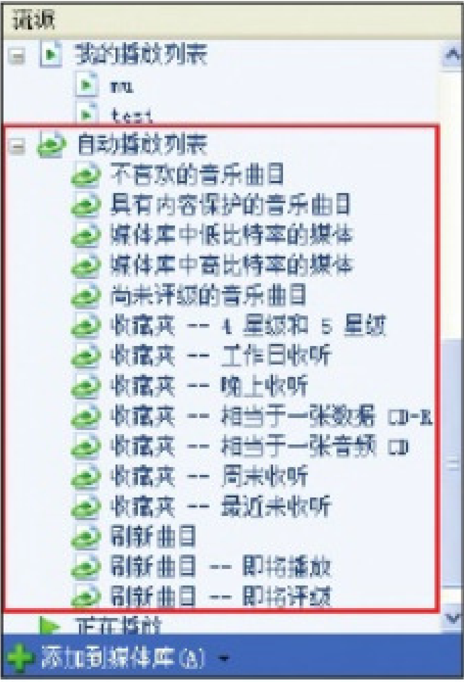


图23

的，而我们也非常乐于看到越来越多的软件具备类似的功能。WMP内置的“自动播放列表”（图23）比iTunes更多一些，甚至细分到“工作日收听”、“晚上收听”和“周末收听”的地步，当然也支持自定义自动播放列表（图24）。另外还提供了“相当于一张数据CD-R”和“相当于一张音频CD”两个列表，显然是为了那些经常刻录光盘的用户准备的，用户只需对软件自动搭配出的列表进行简单调换，即可最大限度地利用刻录光盘的容量，是相当贴心的功能。



图24

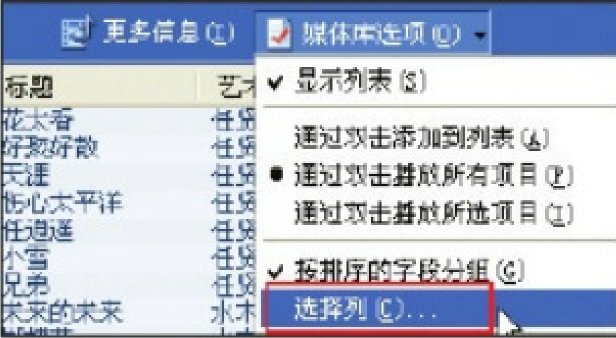


图25

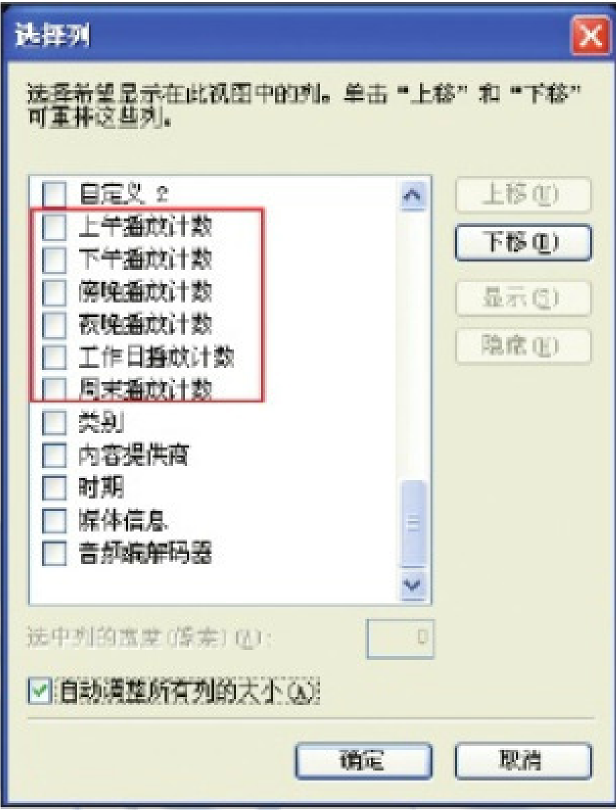


图26

WMP中的文件信息显示也是可以自定义的，点击“媒体库选项”→“选择列”（图25）即可设置（图26），注意其中还有各时段的播放次数，显然是借鉴了其它软件的类似功能并加以扩充。不管这些几乎“冗余”的项目是否真的有用，但至少提供给用户尽量多的便利。

单就管理功能而言，WMP可说是当前音频管理工具的集大成者，功能强大而操作简单。除了不提供对个别音频格式（如：Apple Lossless、rm、ape等）的支持，我们对它是非常满意的。

二、播放列表管理

软件	iTunes	RealPlayer	Winamp	Windows Media Player
功能	★★★★☆	★★★★	★★★★☆	★★★★★
操作	★★★★☆	★★★★	★★★★☆	★★★★☆
人性化	★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
总评	★★★★☆	★★★★	★★★★☆	★★★★★

1.iTunes

iTunes的播放列表项在左边树形目录上，由于是单窗口显示，需要添加的曲目或iTunes的分类合集都可以通过拖拽加入播放列表。虽然iTunes支持按照指定的条件自动生成播放列表，但不能手动向自动列表中添加曲目，可能是为了维护自动列表的严格准确。最特别的是，iTunes支持名为“派对随机播放”的列表（图27），这实际上类似于将随机播放的顺序提早计算并显示出来，与随机列表不同的是，这个列表中曲目是可以重复的，因为在一般随机播放中曲目是可能重复播放。

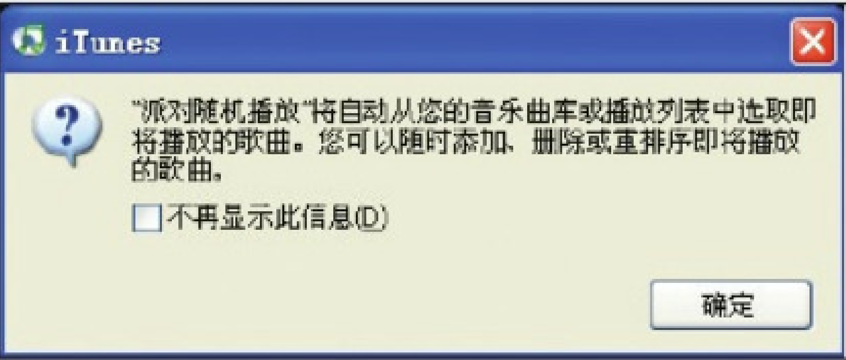


图27

iTunes对于个性化做得非常好，不仅包括最多播放、最近添加等，还可以按年份分类，适合不同年代的人。不过由于其播放列表与曲库一样可以通过点击属性栏进行排序，所以这些分类有时候显得多余。比较遗憾的是iTunes中对播放列表进行任何方式的排序后都不能恢复到原来的状态，故设定好列表后立即保存是必要的。点击“文件”→“导出播放列表”可将列表导出为.txt或.xml（可扩展标记语言）文档，而导入的格式除上述格式外还支持.m3u。

2.RealPlayer

RealPlayer同样可通过鼠标拖拽添加曲目或曲集到播放列表中，但有一个特殊的操作：在RealPlayer的媒体库管理界面中，左边栏始终显示曲集和列表，右边栏详细列出相应曲目，如果添加曲集到播放列表，只要在左边栏直接将曲集拖动到播放列表上（图28）。RealPlayer也可通过点击播放列表中的属性栏更改曲目顺序，但更人性化的是会及时提示更改是永久的，并询问是否继续

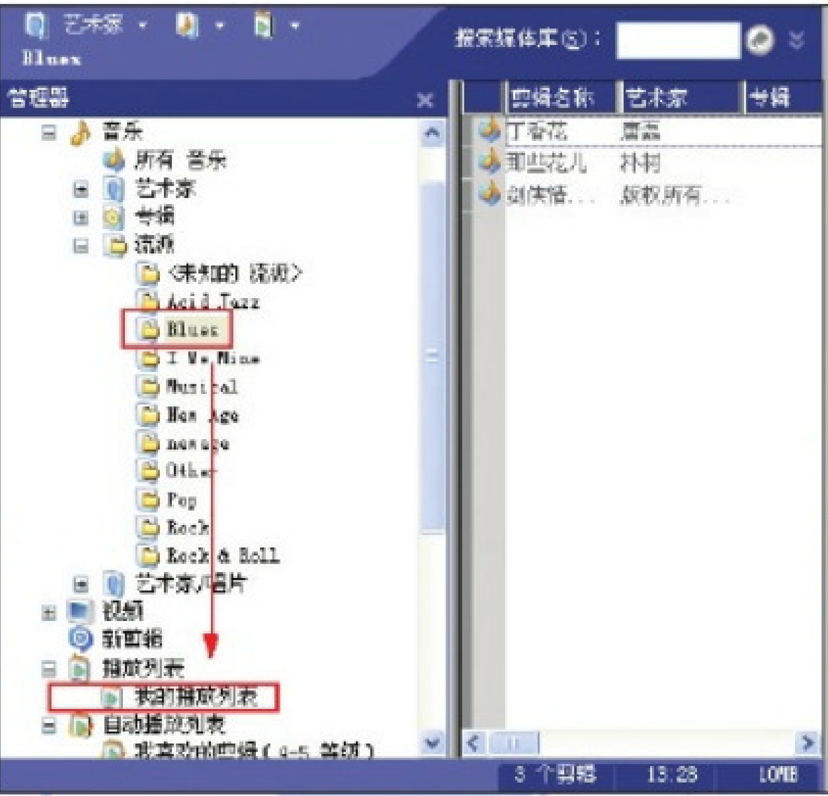


图28

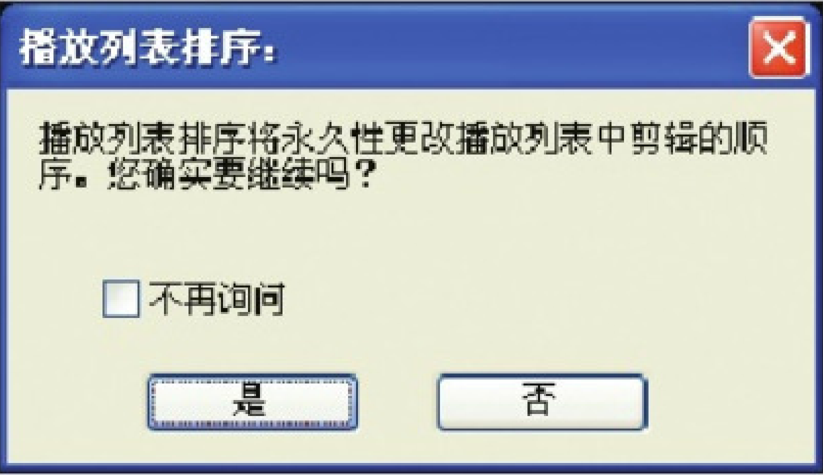


图29

（图29）。RealPlayer的自动播放列表是可以手动添加曲目的，这是否合理可以说是见仁见智。

RealPlayer中预设的智能播放列表比较丰富，包括“80年代怀旧剪辑”等根据曲目信息统计和“百听不厌的剪辑（5等级）”等用户定义统计得到的列表，使得用户更加方便。不过RealPlayer播放列表的导出格式独树一帜，仅支持.RMP格式（Real Media程序包文件），略显不合时宜。好在RealPlayer支持导入.m3u、.pls和.xpl格式的播放列表文件，这样其它播放器制作的列表可用于RealPlayer，而RealPlayer制作的列表只有自己才能识别。

3.Winamp

Winamp在播放列表的管理上更接近于iTunes。需要添加的曲目或分类合集都可通过拖拽加入播放列表，



图30

而不能手动向智能播放列表中添加曲目。此外还可通过右键菜单直接将文件拷贝到CD或硬盘分区上（图30：功能丰富的右键菜单）。



图31

Winamp中播放列表的界面相对简单（有专门的播放列表窗口，与媒体库管理窗口中的播放列表管理页几乎完全相同，相关操作可互相参考），只显示歌手、标题和播放时间，而且排序只能通过点击右下角的“杂项”按钮的下拉菜单（图31），不是很方便。对于歌曲信息不完整的曲目使用“无歌手”、专辑为“无专辑”收录（图32），如果ID3信息中连歌曲名都没有，Winamp会自动使用其歌曲文件名作为歌曲名。相对于另外3款软件将这



图32

其他音频管理程序之一

Beo Player 3.10

Beo Player（下载：ftp://ftp.beoplayer.com/beoplayer.exe）是丹麦的奢侈品生产商Bang&Olufsen为其MP3播放器BeoSound 2开发的音频管理程序。和iTunes一样，这款程序同样可以脱离MP3播放器，为我们管理和播放PC中的音频文件。



作为丹麦设计的经典和象征，Beo Player秉承了Bang&Olufsen前卫时尚、简约而又充满科技感的外观风格，其控制界面可以说是PC软件中最酷的。纯黑底色的主界面平时自动隐藏于桌面右侧，当鼠标指针移动到桌面右侧边缘的任意位置，就会悄悄突出一个黑色的小三角，此时点击这个三角，主界面就会缓缓弹出。相应地，Beo Player的媒体库界面以同样的方式隐藏于桌面左侧。当你以为它不过是一个平面式的软件时，“Setup”等菜单又会以3D旋转方式横向展开。而删除媒体库中的文件操作只需将其拖入一个垃圾桶图标即可完成。

相比视觉与操作上带来的惊艳，Beo Player在媒体库的管理方面就要平淡许多，只能通过搜索整个分区来建立媒体库，无法手动指定文件夹，这直接导致搜索效率有所降低。不支持自动文件夹监视，只在每次启动时才自动扫描媒体库和已有分区内的文件变化，无疑需要一定时间。媒体库中的文件会自动以“目录”、“播放列表”、“专辑”、“艺术家”、“音乐流派”和“按文件首字母排序”共6种方式进行分类，且仅支持MP3和WMA格式文件的管理。

Beo Player功能单一，支持的文件格式非常少，但凭借优秀的界面设计和操控得以通过网络迅速传播。由于BeoSound 2并未在国内正式销售，因此Bang&Olufsen也没有提供中文版本的Beo Player，加之目前用户较少，插件等第三方资源也极其罕见。

些“无人收养”的曲目抛弃不管的方式要仁慈得多。

Winamp可在播放列表窗口对播放列表进行任意修改，包括在其上修改文件信息（图33），通过文件



图33

夹、URL直接添加到播放列表而不影响媒体库（我们认为不通过媒体库而向播放列表中添加曲目不利于文件管理，因此并不建议），删除所选、未选、重复项目，移出所有过期项目，物理删除文件等。在播放列表中也可通过各种特征进行自动或随机排序。播放列表可直接在管理器中打开，可把当前列表保存为.m3u和.pls格式，适用性比较好。双击“播放清单”中的项目即可用该清单替代当前播放列表，通过设置（图34）也可以只播放双击项目，比较简便。

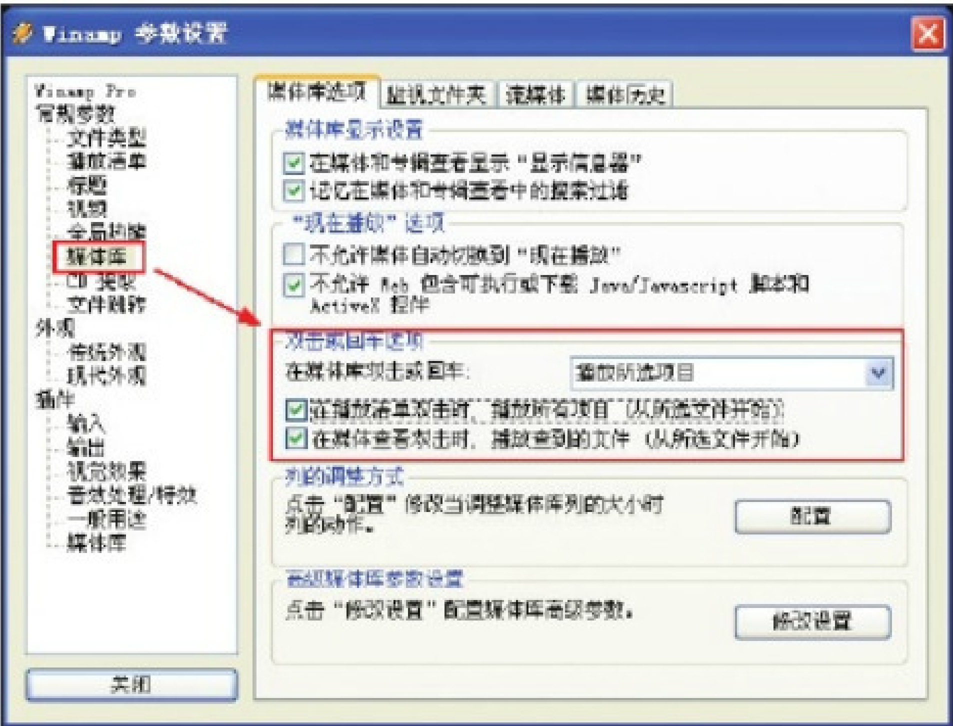


图34

Winamp几乎所有操作都可以在“media library（媒体库）”窗口中进行，但媒体库界面稍嫌繁复。其播放窗口自成一体，虽然有精简界面的作用，但也会为操作带来负担。

4.WMP

WMP除了具备与iTunes类似的播放列表管理外，还有专门的播放列表编辑窗口（图35），在这个窗口中的



图35

操作与原来的主界面基本一致，可以更加直观，操作也不会受其他功能的影响，应该说是有益的。

点击主界面中右上的下拉菜单选择“新建列表”→“播放列表”即可新建一个播放列表，但要保存这个列表还需要点击下拉菜单的“将播放列表另存为”，可保存为.wpl或.m3u格式。保存后WMP会自动将该列表添加到左侧树形列表中方便随时使用。如果修改播放列表后关闭WMP，程序会提醒。与Winamp类似，WMP可定义媒体库中双击项目的动作（图36），人性化设计也不错。

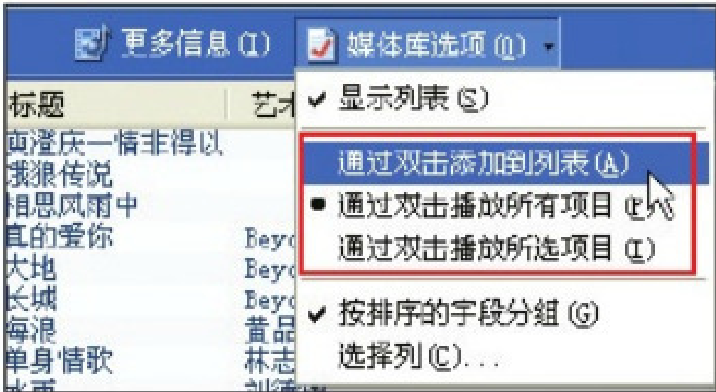


图36

WMP的播放列表也可根据各种信息或随机对曲目顺序进行排列，但需要点击下拉菜单选择相应选项，有所不便。WMP只有一个窗口，不同功能分布在各自分页内，操作上非常简洁。

三、搜索功能

软件	iTunes	RealPlayer	Winamp	Windows Media Player
功能	★★★★★	★★★★	★★★☆	★★★☆
操作	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★
人性化	★★★★☆	★★★★	★★★★☆	★★★★
总评	★★★★★	★★★★☆	★★★★	★★★★☆

1.iTunes

iTunes可通过右上的搜索框（图37）针对当前列表（曲库或播放列表）进行搜索，可选择“表演者”、“专辑”、“作曲”、“歌曲”或选择“全部”，全部的意思是只要文件信息中有符合的条件都会出现在结果中。可以看出关键字的选项不是很多，但足以应付大多数搜索。搜索方式是即时的，只要有关键字就会自动得到结果，这样做的好处是可能不需要输入完全的关键字就能找到，缺点是资源消耗稍高。搜索框在空闲时会显示当前针对的搜索项，如果空白则是“全部”，这种设置显得简约，但给用户的使用和阅读带来少许不便。



图37

2.RealPlayer

RealPlayer的搜索功能相对弱小，只能选择关键字和



图38

匹配方式（图38），不能设定歌手或专辑匹配关键字，这样搜索的准确率会大打折扣。多个关键字之间用空格区分。如果选中“搜索所有剪辑信息属性”，则搜索范围扩大为剪辑的所有文本信息（包括路径等），这只在少数时候有实用价值。

3.Winamp

Winamp的搜索功能（图39）只能搜索媒体库而且没有搜索项的区别。同时，这个搜索是只要有关键字就会自动得到结果，只是多了一个清除输入关键字的按钮。



图39

4.WMP

WMP的搜索功能最为简单，只有在媒体库页面具备一个简单的搜索框（图40），可通过关键字搜索，不能区别搜索项，多数时候需要对搜索结果进行二次处理。



图40

四、等级评定

软件	iTunes	RealPlayer	Winamp	Windows Media Player
功能	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
操作	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
人性化	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
总评	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

1.iTunes

iTunes在任意曲目上点击右键选择“我的评价”或在曲目信息的“我的评价”栏点击对应的小白点（图

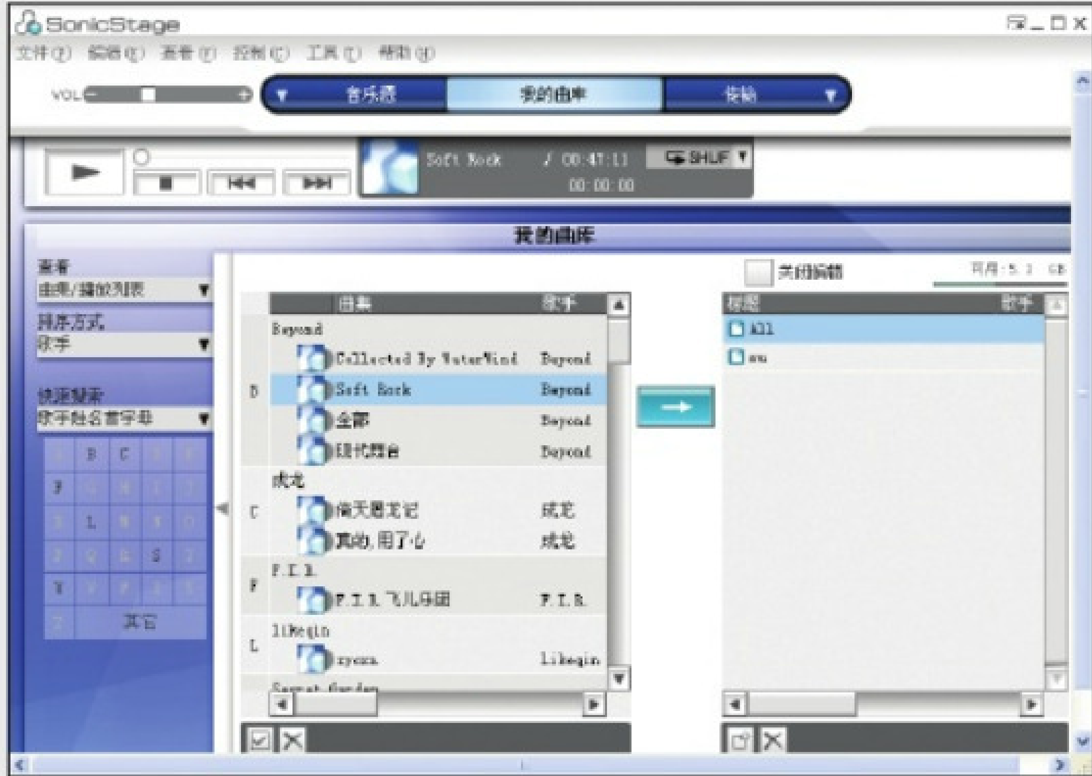
其他音频管理程序之二

SonicStage

类似于iTunes，SonicStage是SONY为其MD以及Net Walkman播放器开发的配套软件。以往由于该软件对MP3等PC音频格式支持不完善，一直只有SONY产品的用户使用。随着今年SONY个人音响产品开始全面支持MP3格式，SonicStage也逐渐为更多的人所了解。

SonicStage的界面总给人似曾相识的感觉，无论布局还是部分细节的处理，总是难逃iTunes的影子，功能上较iTunes却要少许多。SonicStage提供了完整的扫描功能，用户可方便地指定扫描目标和路径，但扫描的速度一般。媒体库中的歌曲支持以专辑、文件标题、歌手、来源、风格等多种分类，并且支持以类型为关键字搜索，搜索结果准确且速度快。但不支持实时监视指定的分区或文件夹，令人遗憾。

SonicStage不支持添加URL播放，但可通过CDDB获取曲目信息。播放列表通过创建新曲集的方式实现，结合文件分类管理和搜索，还是比较方便的。SonicStage能支持MP3、Atrac3/Atrac3plus、WAV、OMG、OMA格式。毕竟是SONY为其个人音响产品开发的软件，因此无论CD复制还是刻录都不支持MP3格式。尽管Atrac3/Atrac3plus格式在相同压缩比下音质比MP3要好，体积也更小，相同存储空间可容纳更多的音乐文件，但对于PC用户而言，放弃MP3格式转向Atrac3/Atrac3plus格式是非常困难的。



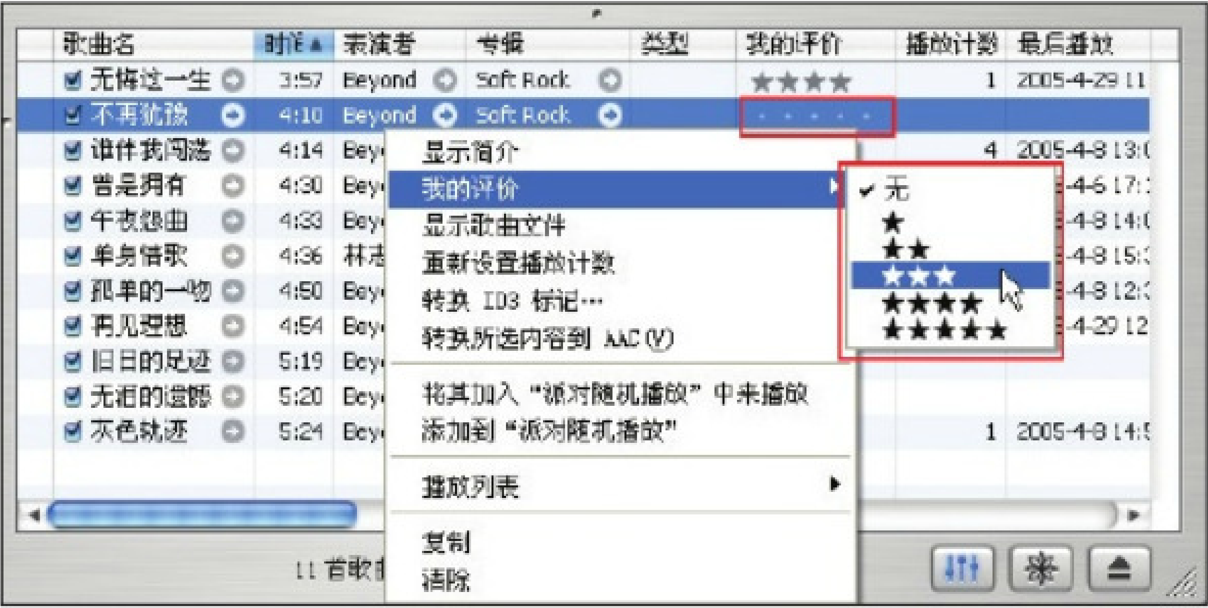


图41

41）就可设置等级，方便快捷。但不能为曲集（专辑、风格分类）设置评定，这项功能意义虽然不是很大，但总归是缺乏。

2.RealPlayer

RealPlayer在等级评定上与iTunes完全相同（图42）。

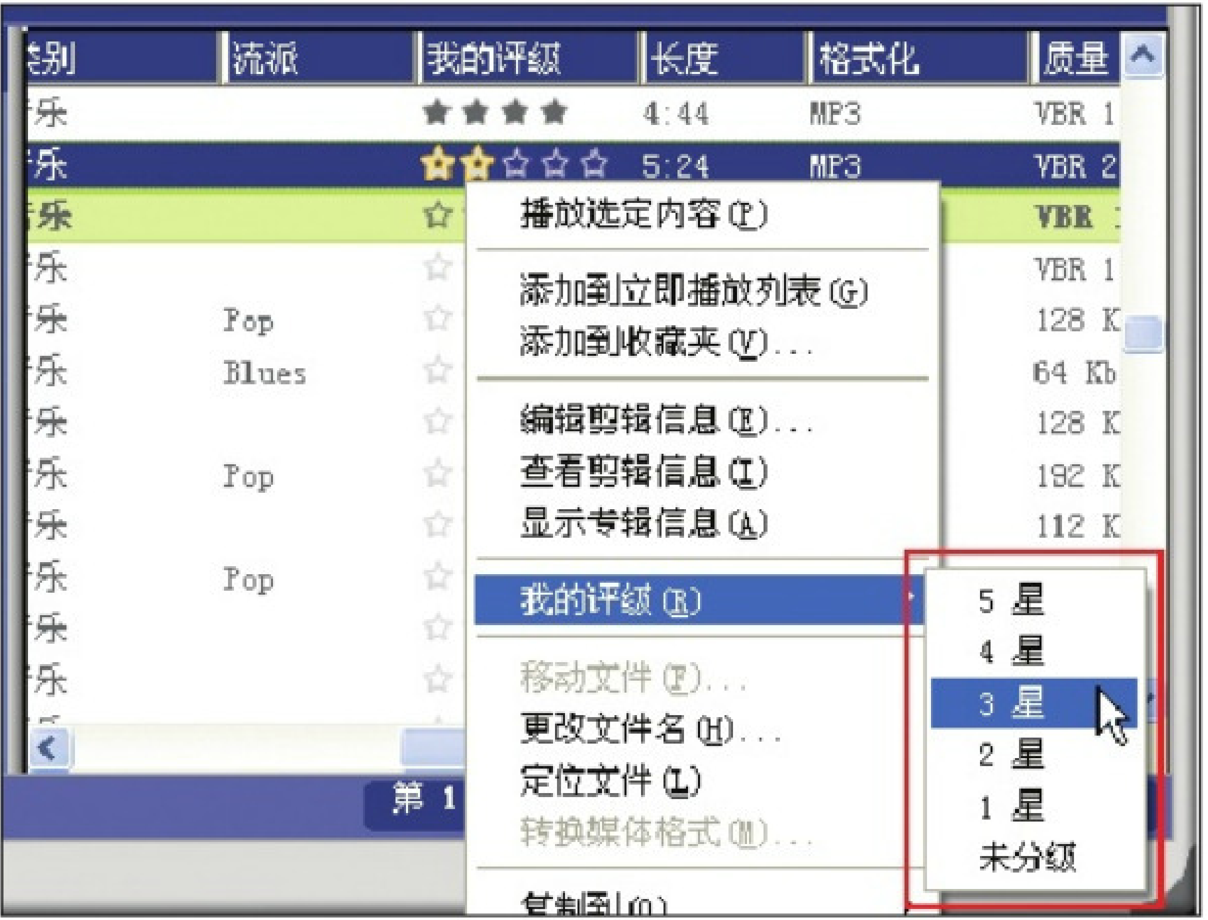


图42

3.Winamp

Winamp在媒体库中只能通过右键菜单对曲目或专辑等进行等级设定（图43），而在播放列表中没有显示等级的栏目，也没有设定功能。好在其播放界面的列表栏中可使用右键选择"歌曲标题"然后设定等级，也比较方便，但在这个窗口没法查看原先设置，设定之后也没有任何可观察到的变化或标志。

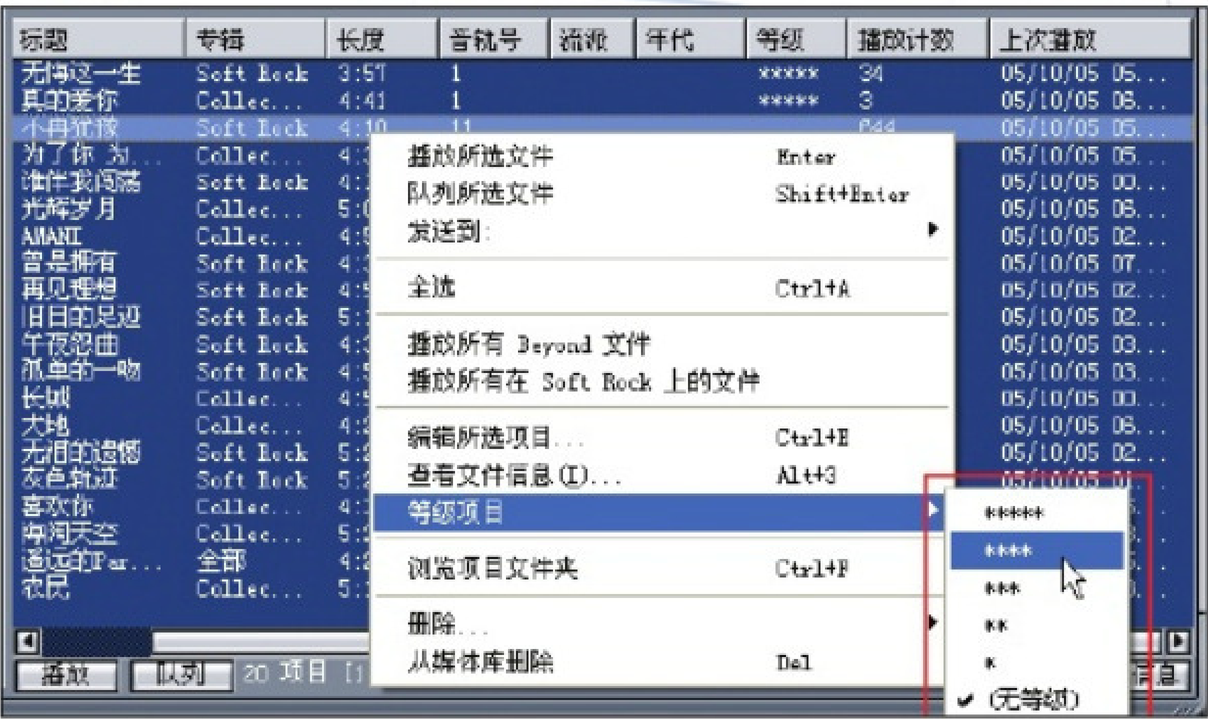


图43

4.WMP

WMP在曲库或播放列表中点击右键选择"分级"，或在曲目信息的"分级"栏设置等级（图44）。WMP会根据用户的查看和播放习惯自动对曲目进行分级，这项功能对用户未指定等级的曲目有效，并且用户的等级评定以醒目的金黄色标出，而软件自动评定则是半透明的浅蓝色。图44中是按照分级排序，可以看出软件的自动分级在排序中是有效的。

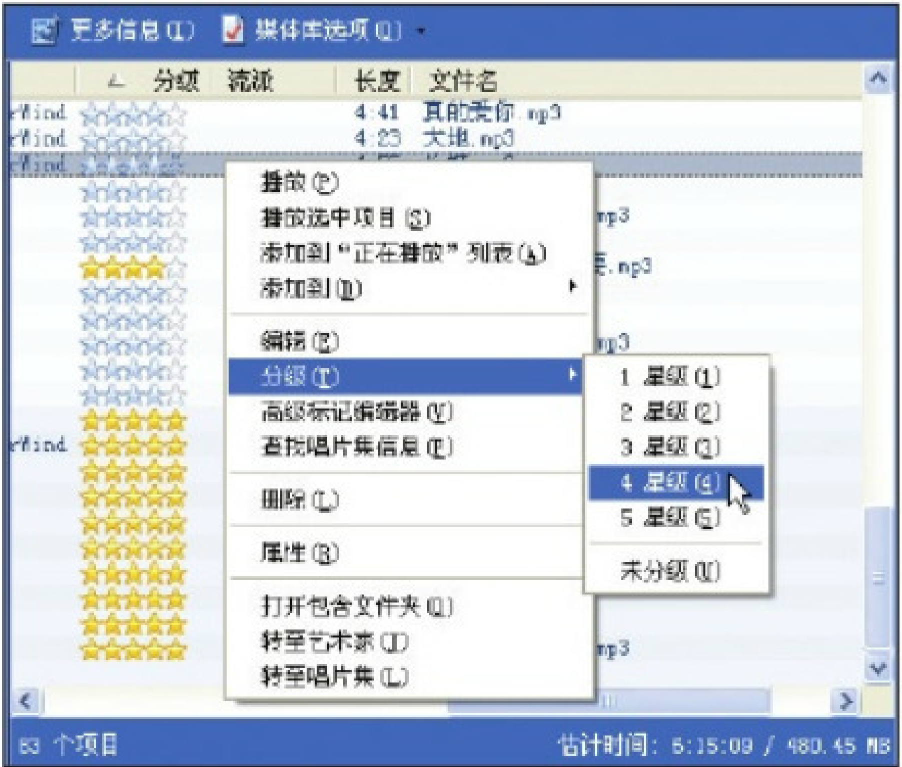


图44

五、附加功能

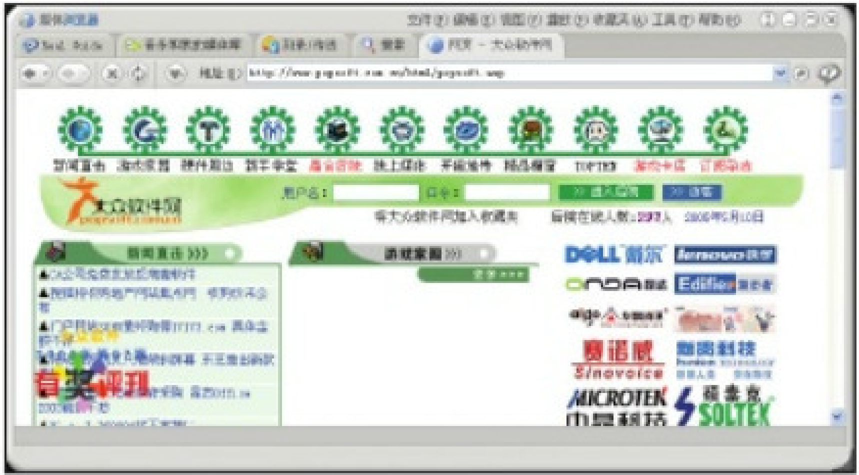
软件	iTunes	RealPlayer	Winamp	Windows Media Player
功能	★★★☆	★★★☆	★★★★☆	★★★★
操作	★★★★	★★★★	★★★☆	★★★★☆
人性化	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★☆
总评	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★☆

1.iTunes

iTunes本是苹果公司为iPod提供的管理软件，因此具有同步iPod、iPod mini的功能，同时还支持将曲目转换为AAC（高级音频编码，目前只有苹果的硬盘式MP3播放器支持这一种格式）格式（点击菜单"高级"→"转换所选内容到AAC"）。另外可将播放列表中的音乐刻录到CD，还可从网上购买音乐，但暂时还不支持中国境内。

2.RealPlayer

RealPlayer同样可刻录CD、从网上购买音乐，另外还支持网络电台、播放CD等。最特别的是，可使用RealPlayer浏览网页（图45），而且支持常见的网


图45

页元素如Flash动画、Java Script等，不能不说是别出心裁。

3.Winamp

Winamp支持插件，扩展性无疑大大增强，需要任何功能几乎都可以通过插件提供。对于不单独安装插件的Winamp，可支持书签功能，支持播放文件跳转（Jump to）等。

4.WMP

WMP可同步便携设备，包括iPod及其它MP3播放器。其还提供一个专门用于刻录的列表，可把列表中的曲目刻录到CD。如同iTunes一样，可以从网上购买音乐和电影。

六、总结

各款音频播放管理软件呈现大处相似、小处不同的功能，对基本的媒体库、文件信息、播放列表的管理都已经很完善。但由于各软件的侧重或理念的不同，在其他功能和特色上还是风格迥异的。

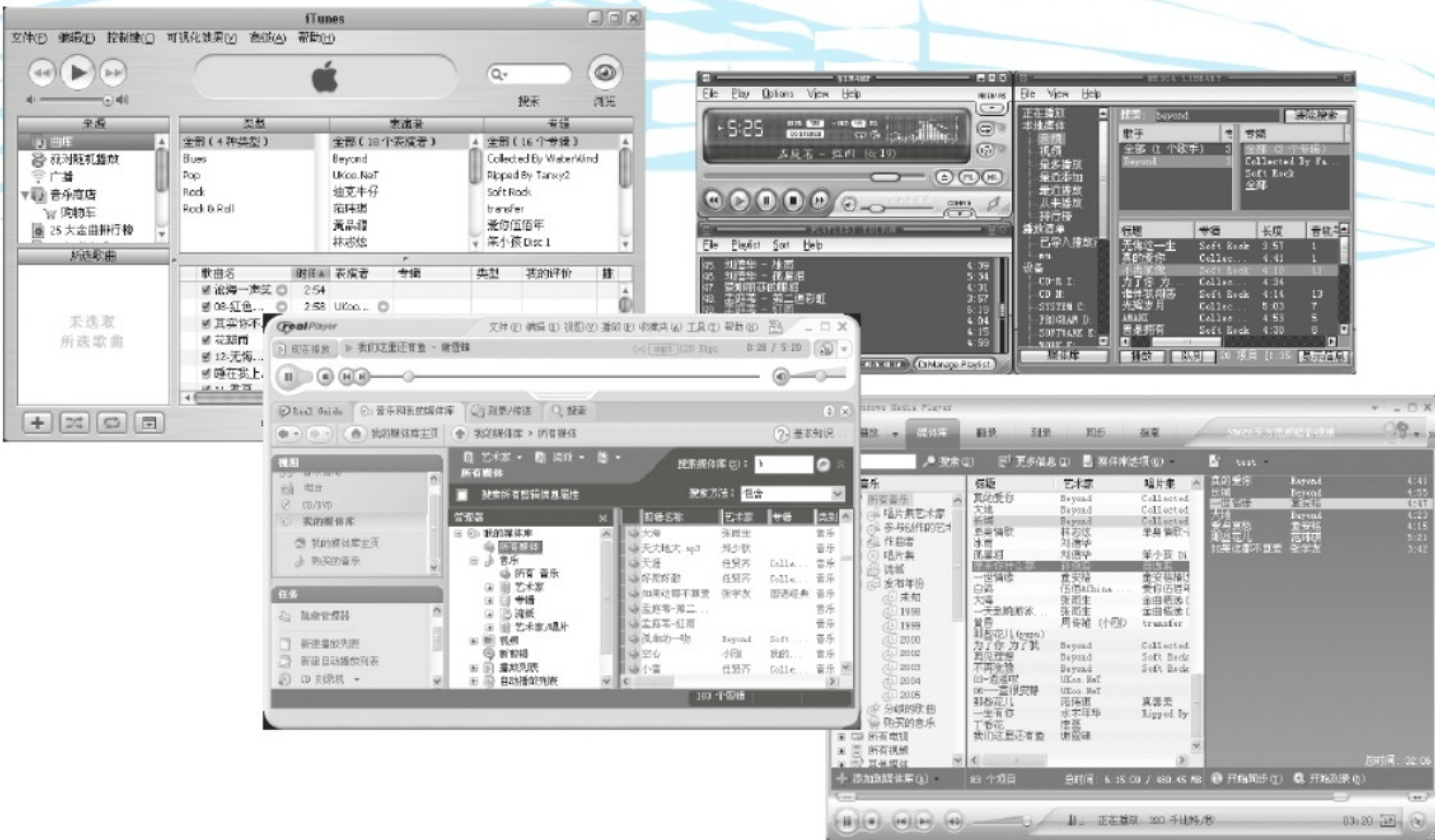
项目/总评	iTunes	RealPlayer	Winamp	Windows Media Player
媒体库管理	★★★★☆	★★★★	★★★★	★★★★★
播放列表管理	★★★★☆	★★★★	★★★★☆	★★★★★
搜索功能	★★★★★	★★★★☆	★★★★	★★★★☆
等级评定	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
附加功能	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★☆

iTunes从一开始就披上了苹果品牌的光辉，其Mac风格的界面显得时尚漂亮。另外支持缩小化到系统栏和迷你播放器，对喜欢简洁的用户无疑非常贴心。再加上绝对强大的功能，可以说是非常好的休闲工具。

RealPlayer由于支持.rm及.rmvb流媒体格式，一度作为强大的视频播放器存在而让大家忽略了其同样强大的音频播放管理功能。不过RealPlayer的管理界面稍嫌复杂，加上不能最小化为图标，使得其音频应用受到了限制。

Winamp作为经典的音频播放管理软件，小巧的体积和强大的功能获得了用户广泛的认同。可以自定义皮肤和插件无疑可以进行更多的个性化设置，但这些特性也使得Winamp的设置比较复杂，加上布局紧凑，因此不少用户逐渐转向更加简洁的Foobar。

Windows Media Player 10作为微软用来挑战所有竞争对手的“媒体娱乐中心”，一开始就身负重任，功能上自然不能输与他人。Windows Media Player继承了微软软件一贯的易用性和竞争对手的优点，于是后来者居上，成为媒体播放管理的佼佼者。P



工具快报

五月初，终于将期盼已久的罗技MX518鼠标买到了手里。当时那种激动的感觉，是无法用语言来形容的。可是在使用了一段时间后，这种感觉慢慢就变得很淡了。很多事情都是这样，在期盼它的过程中，你会把它想象得非常好，而等到你真正拥有了——却又是另外一种情形了。人的欲望虽然是无止境的，但也许我们在达到目的后更应该学会如何去珍惜它。只有这样，我们才能享受生活带来的更多乐趣。

（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

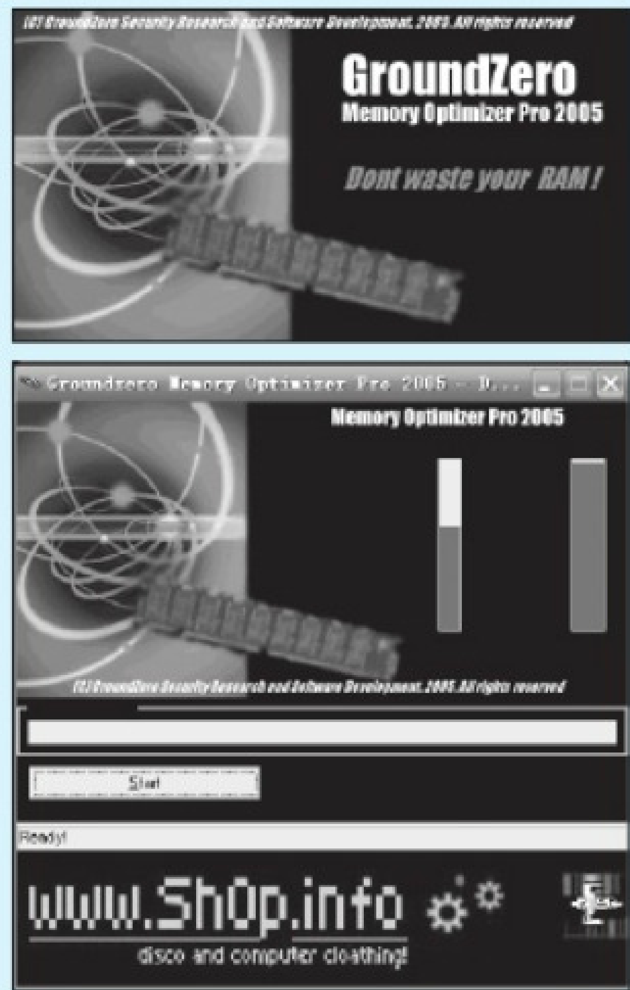


内存优化大师——Memory Optimizer Pro

□类型：系统增强　□版本：2005
□大小：2.56MB　□性质：共享（启动和使用时有提示信息）
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.g-0.org/software.html
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/RAMoptimizerDEMO.zip

经常使用电脑的朋友都有这样的感觉，在开机运行一段时间后，系统的速度就会明显下降。这是因为当Windows启动一些比较大的软件、游戏时，会消耗大量的内存，即使退出也不能完全释放。此后的系统会因为内存分配问题导致效率低下。这时可通过释放系统内存来加速电脑的运行。这里给大家推荐Memory Optimizer Pro，它可以自动优化内存，提高系统的运行效率。该工具最多可以获得100%的性能提升，降低Windows系统和应用程序崩溃可能性，优化虚拟内存以减轻硬盘负担。使用Memory Optimizer Pro并不需要繁复的操作，基本上只需要单击即可完成内存优化的操作。除程序默认的设定值外，软件还允许以手动方式调整内存优化的间隔时间、允许目前系统可供使用的内存空间最低百分比、预计释放出的空间百分比等，完全可以满足常用需求。

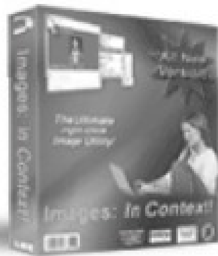
注意：在一次内存整理结束后，系统的内存应该处于最佳工作状态。但如果重复进行内存整理，虽然将获得最大的物理内存，却会降低系统速度。因此最好不要连续多次整理内存。



没有繁复的设置，一切交由软件智能处理

别致的图像工具——Images:In Context!

□类型：图像处理　□版本：1.5
□大小：2.74MB　□性质：共享（15天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/XP/2003
□主页：http://www.liquidmirror.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/IICSetup-SWJ.exe



Images:In Context!是一款功能强大且易于使用的图像编辑工具，与ACD mPower Tools很相似，该软件安装后就整合在Windows中。只要简单地用鼠标右键单击图像文件，就可以使用软件提供的70多种效果、滤镜和各项功能对图像进行编辑处理。软件安装后，在Windows系统中增多了一套图像工具套装，通过Windows文件浏览器中的右键关联菜单，可让你便捷地进行复制、调整大小、转换、旋转、剪裁、调整、模糊、扭曲、锐化、风格化、去除红眼等操作；如果选择多张图像，还可以方便地创建幻灯片和网页；附带一个实用工具，可快速为图像进行重命名操作；软件支持BMP、GIF、JPG、PNG、TIFF、TGA和WBMP等格式之间的转换，可为图像添加文本、水印等。新版本增加了全面的撤消支持（每张图像最高20级），新增Scanlines效果，对程序进行了改进，性能进一步增强。



通过右键的操作编辑图片，其方便性应该说见仁见智

网络精灵——Opera 8.0



□类型：网络浏览器　□版本：8.0官方简体中文版
□大小：3.63MB　□性质：共享（有广告栏）
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.opera.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/owcn800.exe

曾经是微软IE最强劲对手的Opera，如今还面临着新锐FireFox的挑战——自去年推出以来，FireFox的市场占有率节节高升，在美国已经获得了5%的市场份额，实在是后生可畏。最近，Opera也推出了全新的8.0正式版，新版本进一步增强了安全性，增加了语音支持等新功能，具备快速、安全、易用的特点。

增强的安全性——Opera 8.0对大家都比较关注的安全性能进行了改进和增强，集成了目前主流网络浏览器都具备的弹出窗口拦截功能。此外，当一些欺骗网站引诱用户透露银行个人帐号等重要安全信息时，Opera就会发出警告提示；Opera 8.0还可以显示每个网站的安全性能，为用户提供参考；新版本还增加了自动检测更新版本功能，用户可方便地进行版本更新。

语音支持——Opera 8.0采用IBM的Embedded ViaVoice技术，用户可通过语言命令来实现语音浏览网页。浏览器可清晰朗读网页内容和E-mail信息，既能当作一款屏幕阅读器使用，又是一本高级字典。只需一个耳机和麦克风，你就能体验语音冲浪带来的新感觉。需要指出的是，该功能仅适用于Win2000/XP，用户第一次使用该功能时，需要下载约10.5MB左右的语音库文件。

浏览新体验——Opera 8.0新增自动设置网页内容与窗口宽度相适应的功能，利用该新特性，用户可更加方便地浏览；增加“垃圾桶”功能，会自动记忆关闭的窗口和已拦截的弹出窗口，避免误操作丢失重要资料；整合Google搜索，用户可随时随地进行搜索操作；另外，新版本支持XML HttpRequest和Gmail网络邮箱，增强了对RRS（一种用于发布和获取网络内容的XML格式）的支持；新版本还提供了强大的邮件附件处理功能。

清晰明快的界面——Opera 8.0的全新用户界面更清晰明快，通过新增的启动栏可方便地使用Opera的常用功能；用户界面和菜单选项可自由定制，具备更大的浏览空间，提供更清晰的菜单设置和动态信息显示功能。



Opera 8.0的推出更加剧了浏览器之争

看我的“超级桌面”——LaunchIt NOW! Plus



□类型：桌面增强　□版本：2005
□大小：3.22MB　□性质：共享（15天试用期）
□平台：Win9X/2000/XP/2003
□主页：http://www.gemiscorp.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/lnp_2005.zip

LaunchIt NOW! Plus是一款优秀的桌面增强工具，可帮助消除系统桌面混乱状况，有效改善系统管理和工作效率。软件使用起来非常简单，通过直观的操作界面，用户可方便地进行操作。LaunchIt NOW! Plus可将你经常使用的工具、程序、各种文件、文件夹和收藏的网站等，都放置于自定义的标签窗口中，只要按下设置的热键，就能快速启动该窗口，然后单击其中的项目，即可快速启动相应项目，而小窗口也会自动消失，非常体贴。软件还能监视桌面、快速启动、Internet Favorites、My Documents、My Music和My Pictures路径，可很方便地进行管理操作。该软件完全兼容所有32位Windows版本，支持插件，可利用小巧实用的工具来扩展软件的功能；完全支持Windows Shell整合，可获得更好的用户体验；支持Windows XP主题、多显示器和虚拟屏幕，可在每个用户基础上进行全面的配置和定制。



安装的程序越多，就越能发现这款软件的价值

安全护盾
——Norton Internet Security 2005 AntiSpyware Edition



□类型：安全工具　　□版本：2005
□大小：33.8MB　　□性质：共享（试用30天）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.symantec.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/NIS_ET.EXE

日前，世界著名安全软件公司Symantec发布了最新的Norton Internet Security 2005 AntiSpyware Edition公众测试版。看到该软件的名字，相信你会马上意识到，诺顿在其中新加入了反间谍软件功能。间谍软件在这一年内迅速成为和病毒、木马并列的安全公害，现在很多安全软件都将其作为“清剿”对象。Norton Internet Security 2005 AntiSpyware Edition提供了对病毒、黑客程序和隐私威胁的基本保护，软件易于使用，功能丰富，包括病毒保护、间谍程序清除、个人防火墙、防止入侵、隐私保护、垃圾邮件检测和内容过滤等特性。该版本新加入功能强大的Norton Spyware防护功能，可自动检测/清除间谍软件和广告软件，通过实时升级可有效防御最新的间谍软件。此外，该安全套装整合了Norton AntiVirus、Internet蠕虫防护、个人防火墙、垃圾邮件过滤器、Norton父母控制（保护未成年人远离不健康的网络内容）等主要功能组件。

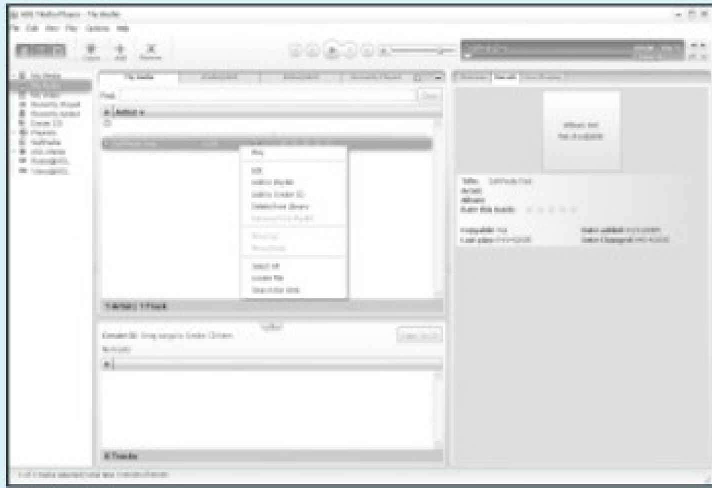


真正全方位的保护

Winamp的兄弟——AOL Media Player

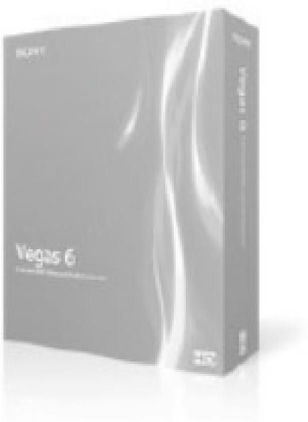
□类型：媒体播放　　□版本：Beta 3
□大小：523kB（在线安装）　　□性质：免费
□平台：WinXP
□主页：http://beta.aol.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/AMPBeta3.exe

提起Winamp，相信广大音乐（特别是MP3）爱好者都不会陌生。自Winamp在1999年以近一亿美元的价码被AOL并购后，发展情况一直不是很理想。到2004年底，随着Winamp开发小组Nullsoft的大部分成员（包括创始人Justin Frankel）相继离去，从此Winamp少有更新。


又一款多媒体娱乐中心

Winamp曾经是数字媒体播放的先驱，拥有众多忠实的Fans，但这些年来AOL却未善加利用，实在让人扼腕叹息。近日，AOL推出了AOL Media Player的最新测试版Beta 3，让人们颇感意外。AOL Media Player是一款功能齐备的播放软件，包含媒体库、视频支持和将CD转录为MPEG4、AAC或WMA格式等功能；支持播放音乐CD、音乐文件（MP3、WAV等）和视频文件；具备可定制的智能播放列表、整合网上收音Radio@AOL和音乐CD刻录功能；此外，AMP还提供了对一些移动设备的支持，基于Windows Media的设备可使用AMP的这项功能。尽管和Wianmp功能相似，但AOL表示AMP不会取代Winamp 5。AMP的使用对象是大众主流用户，和iTunes、Windows Media Player一样，AMP有望在未来版本加入歌曲购买服务。

数码影像大师——SONY Vegas

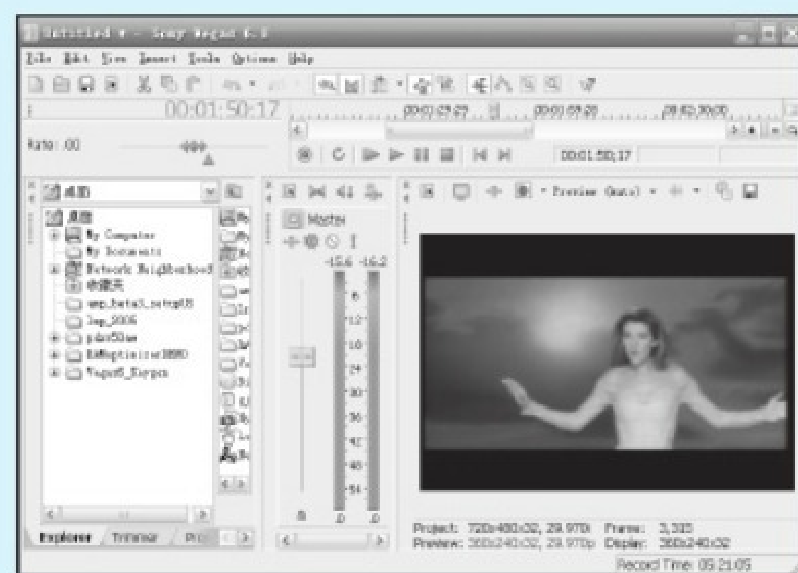


□类型：影像处理　　□版本：6.0
□大小：93.1MB　　□性质：共享（试用30天）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://mediasoftware.sonypictures.com/products/vegasfamily.asp
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200511/vegas60-trial.exe

随着数码产品的普及，许多家庭都购置了数码摄像机，用来记录生活中的快乐时光。将拍摄的片断通过视频采集卡保存在电脑中后，就要进行后期制作了，而选择一款好的编辑利器非常关键。目前视频编辑软件有不少，比如会声会影、Windows Movie Maker等，

笔者在这里推荐的是SONY公司出品的Vegas。SONY Vegas是一款功能强大、全面的影像编辑软件，利用它可以一气呵成，完成剪辑、特效、合成等操作，结合高效率的操作界面与多功能的优异特性，让用户更简易地创造完美的影像。该软件整合了影像编辑与声音编辑功能，支持无限制的视轨与音轨编辑操作，字幕、影像、声音等可分布在多个轨道中，利用该功能，可制作如画中画、多个不同影像画面之间的穿插等效果；提供了视频合成、高级编码、转换特效、修剪及动画控制等功能，不论专业人员还是个人用户，都能通过明晰的操作界面轻松上手。值得一提的是，该软件对中文的支持非常好，显示中文时不会出现某些英文软件中常见的乱码现象。

最新的6.0版本在以前版本的多格式混编基础上，提供了全面的HDV、SD/HD-SDI采集、剪辑、回录支持；加强了对多处理器的支持；支持播音用AAF、BWF文件的输入/输出；提供VST音频效果支持；提供画面帧率转换功能，例如可将HDV 1080i转换为720-24p和1080-24p WMV HD；提供新一代DVI/VGA外部监控工具；新增项目嵌套功能；支持AAF文件的输入输出；提供媒体资源管理功能；增强了编辑功能。


在业余和专业领域都有良好的口碑，更容易上手

注册表医生——Registry Mechanic

□**类型：**注册表工具　□**版本：**4.0
□**大小：**2.62MB　□**性质：**共享（只能修复检测结果的前6项）
□**平台：**Win9X/Me/NT/2000/XP
□**主页：**https://www.pctools.com
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200511/rminstall.exe





适合初学者的注册表工具

Windows注册表是操作系统用的核心组件，如果它出现了问题，轻则出现一些错误讯息，严重的甚至会导致系统崩溃。今天介绍的Registry Mechanic，就是一款功能强大、操作简单的“傻瓜型”注册表清理维护软件，可对Windows注册表进行完善的保护。即使是新手也可以利用它迅速修复注册表中的错误。在项目中选择要扫描的范围，然后单击“扫描”，利用高性能的检测算法，会在几分钟内把扫描中发现的错误详细列出，用户可根据自己的需要，对这些项目进行清理或修复。出于安全方面的考虑，Registry Mechanic还能创建注册表备份，以便在出现问题时进行恢复操作。经常使用Registry Mechanic，系统不仅变得更稳定，还会使Windows和软件运行更快。

新版本Registry Mechanic改善了用户界面；具备更快的扫描速度及效率；改进了扫描列表及扫描结果；加入了开机自动扫描与修复功能。

软件升级快报

Windows Server 2003 SP1（32位）官方简体中文版：该补丁包有助于保护服务器的安全并更好地防御黑客的攻击；通过提供诸如安全配置向导之类的新安全工具增强了安全基础结构，有助于确保服务器的基于角色的操作的安全、通过数据执行保护提高纵深防御能力并通过后安装安全更新向导提供安全可靠的第一次引导方案；协助IT专业人员确保其服务器基础结构的安全并为Windows Server 2003用户提供增强的可管理性和控制。下载地址：http://download.microsoft.com/download/9/d/e/9deaa3de-90d4-4b91-8f4f-79ecf404cca5/WindowsServer2003-KB889101-SP1-x86-CHS.exe。

CloneCD 5.2：小巧强悍的刻录软件。新版本增加对64位Windows XP的支持；改善了同第三方IDE驱动器的兼容性；改善了ElbyCDIO的稳定性；更新了多语言支持。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupCloneCD.exe。

Windows Installer 3.1：Windows重要系统服务组件。新版本的附加功能可更容易更有效地创建、分发和管理对应用程序的更新。下载地址：http://download.microsoft.com/download/1/4/7/147ded26-931c-4daf-9095-ec7baf996f46/WindowsInstaller-KB893803-x86.exe。

Search and Recover 2.5：优秀的系统增强工具。新版本增加显示常规选项按钮；增强了媒体浏览工具，可搜索文本文档；增强了媒体恢复向导，改善了重建用于预览的图像的功能；增强了磁盘镜像界面，可显示磁盘镜像压缩状态。下载地址：http://www.iolo.com/sr/2/download.cfm。

Microsoft Reader for Pocket PC 2.4：微软出品的PocketPC电子图书阅读器。新版本增加对内含图形的移动和缩放功能；在肖像模式与风景模式间进行屏幕旋转更加自然、阅读更舒适；另外修复了上一版本的性能问题。下载地址：http://download.microsoft.com/download/2/0/9/20997F86-3376-49CC-BD94-6A0521220E9C/MSReaderPPCUSASetup.exe。



魔方大厦 用Access建立通讯录（一）

■重庆 烟波

编者按：与Office其它组件一样，Access具有非常强的功能，操作简单而且贴近普通用户的应用。下面以建立一个只有简单功能的通讯录为例，介绍Access的应用。虽然用Access制作通讯录并不是最简单的，但由于电脑中大部分功能都是通过数据库实现的，通过学习Access的数据库知识能更有助于掌握电脑的“脾气”。

提到Access很多人都会感到些许陌生，在Office诸多组件中，Access只是一个图标而已。其实Access虽然是数据库管理软件，但也继承了微软一贯的“傻瓜”风格，即使一个新手也可以轻松制作听起来让人望而生畏的数据库，无须进行复杂的编程，所有操作只需单击鼠标。

一、新建空数据库

Access 2003提供了两种方法创建数据库：一是使用数据库向导创建，Access提供了多种可供选择的数据库类型，这是一种简单快捷的方法，但非常死板，建立好的数据库可能与预期差距甚大。因此我们一般采用第二种方法，建立一个空数据库，手动添加各种数据对象。



图1

1.从开始菜单中启动Access 2003，单击“文件”→“新建”菜单项（图1），或单击工具栏上的“新建”按钮。在窗口右边的“新建文件”任务窗格中单击“空数据库”（图2）。


图2


图3

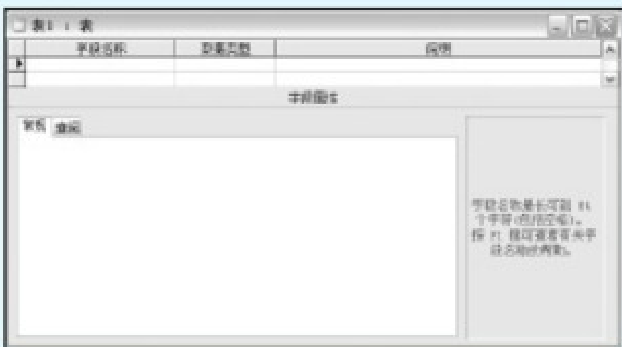

图4

2.在弹出的“文件新建数据库”对话框中（图3），选择数据库的保存位置，然后在下面的文本框中输入要保存的文件名（这里输入的是“通讯录”），再单击“创建”按钮。这时出现了如图4所示的“通讯录：数据库”窗口。至此“通讯录数据库”就创建成功了。

二、创建通讯录数据表

创建或打开数据库后，就可以开始创建和设计数据表。一般Access中的基本数据信息都存储在数据表中，第一个表都由数据字段（如：姓名）和数据记录（如：烟波，……）组成。表中的字段内容设计得是否恰当，对于日后表的维护、查询、窗体的制作等有着直接影响。

创建数据表的常用方法有3种：使用设计器创建、使用向导创建、通过输入数据创建。其中使用设计器创建表方法最常用、效率也最高，下面讲讲如何使用设计器创建通讯录数据表。


图5

1.在如图4所示的“通讯录：数据库”窗口中，选择“对象”栏下的“表”选项，双击窗口右侧创建方法列表中第一项“使用设计器创建表”选项。这时弹出“表1：表”字段属性对话框，如图5所示，该对话框包括两部分：上方的字段输入列表和下方的“字段属性”设置栏，其中字段输入列表包括“字段名称”、“数据类型”和“说明”3项，供用户设计表的结构。



图6

2.在“字段名称”栏中输入第一个字段的名称——“姓名”，然后将鼠标移到“数据类型”栏，单击右边的下拉按钮，选择“文本”类型，如图6所示。在“说明”中输入“联系人的真实姓名”，因为国内常见人名不超过4个汉字，每个汉字占两个字符，因此在“字段属性”区的“字段大小”中

输入8。如果用户有少数民族或国外的联系人，可以根据具体情况设置此字段的大小。

3.按照上述方法，依次为“通讯录”数据表创建“姓名”、“网名”、“E-mail”、“QQ”、“MSN”、“手机”、“单位电话”、“单位邮编”、“单位地址”、“家庭电话”、“家庭邮编”、“家庭地址”共12个字段，同时设置相应的数据类型、说明及字段属性。

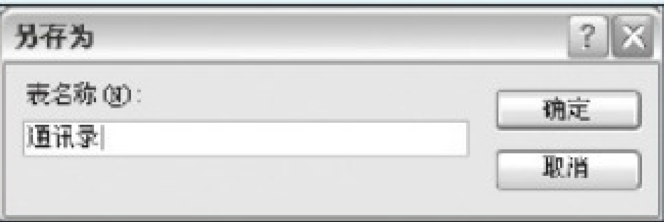
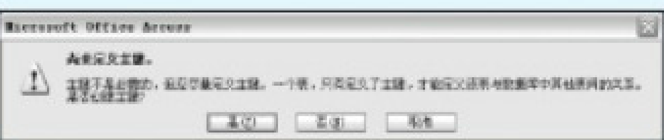


图7


图8

4.单击“文件”→“保存”菜单项，或单击工具栏上的“保存”按钮，在弹出来的“另存为”对话框中输入表的名称“通讯录”（图7），然后单击“确定”。这时会弹出如图8所示的窗口，提示用户“尚未定义主键”，单击“是”按钮。

提示： 主键不是必须的，但数据表中通常都会用到主键，一个表，只有定义了主键，才能定义该表与数据库中其它表间的关系。所谓“主键”是数据表中的一个特殊字段，数据表中的每个记录的该字段的值不能重复。这一点类似于公民的姓名可以重复，但是身份证号码不允许重复，依靠身份证号，可以完全准确地区分每一个公民，而靠姓名是不行的。图8中包括“是”、“否”、“取消”3个选项。如果选择“是”，Access将自动增加一个“编号”字段，并将其定义为主键；如果选择“否”，则表示这个表不需要定义主键；而选择“取消”，用户以后可自行选择一个字段作为主键（右键单击准备定义主键的字段，在弹出来的快捷菜单中单击“主键”，如图9所示）。


图9

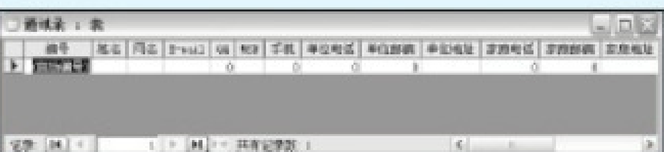

图10


图11

5.单击窗口右上角的关闭按钮，就会发现数据库窗口中增加了一个项目，正是前面设置的“通讯录”数据表，双击它便可打开，这时看到的是一个空数据表（图10）。从“姓名”字段开始，逐项向表内添加数据，可以用Tab键将光标移到下一字段，如图11所示。输入完成后可以直接关闭该窗口，所有信息都将自动保存。

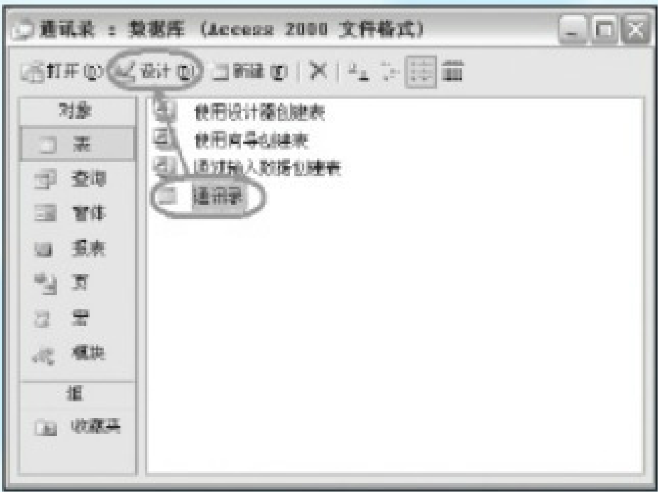
三、修改数据库设计

名称	说明	在Excel中相当于
字段	构成记录的基本组件，用来表示表中包含的信息，如：姓名、网名等。	列，字段名相当于列名，如A、B等。
记录	表中的组完整数据，一条记录由若干个字段组成。	行。
值	在行和列（即记录和字段）的相交处就是值，即存储数据的元素。值不具有惟一性，在同一个表中，值可能会重复出现，而字段和记录却是惟一的。	单元格值。
表	某种类型数据的集合，允许用户通过正常的方式进行数据的增加、修改、查询及删除等操作。	工作表。

表1

在进一步讲述数据库的设计前，先得明确几个概念：字段、记录、值和表（表1）。

Access中表的设计不能像电子表格那样只包含行和列就可以了，作为数据库的基础，表还应该包含许多其他设计。在“通讯录：数据库”窗口，点选“通讯录”，然后单击“设计”可以打开字段设计窗口。在字段设计窗口，你可以对字段名称、类型以及属性进行修改（图12）。


图12

1.字段数据类型

Access 2003定义了10种数据类型，在具体设置的时候，该如何选择呢？

数据类型使用说明

文本： 文本或文本与数字的组合，像上面例子中的姓名等，也可以是和数字计算无关的数字，像上面例子中的电话号码。

备注： 用来保存较长的字符，例如一些说明性的文字。

数字： 用于计算的数字，但是有两种数字用单独的数据类型表示：货币和日期/时间。

日期/时间： 用于表示有关日期或时间的数据，用户可在“字段属性”区中设置它们的格式，也可自定义格式。

货币： 用来表示货币值，可以精确到小数点左侧15位以及小数点右侧4位。

自动编号： 每添加一条记录自动添加的表项（递增1）。

是/否： 用于表示两种值的一种，可以自定义格式，比如Yes/No和On/Off。

超级链接： 保存超级链接的字段。

OLE对象： 其它使用OLE协议程序创建的对象，用于连接这些OLE对象。

查询向导： 字段允许使用组合框选择另一种或另一个表或一个列表框的值，如果选择此项，将打开向导进行定义。

①看字段中允许何种类型的值，比如不能在数字型的字段中填写文本。

②看是否对数字进行运算，如果运算则可以选择数字型、货币型还有日期/时间型，而文本或OLE对象则不能用来运算。

③看是否需要排序或索引字段，是否需要分组、备注、超级链接，OLE对象不能当作排序或索引，也不能用来分组。

④要根据数据的实际情况来选择数据类型，比如说使用日期/时间来存储时间信息，在计算上会比文本储存具有更大的优越性。

2.字段属性

选择了数据类型后，还应该对选定的数据类型进行更高一级的属性设置。

①字段大小的设置

例如将“QQ”字段设置成“数字”后，在


图13

字段属性区的“字段大小”中即可选择合适的项（图13）。

②字段格式的设置

在字段名称栏上输入“出生日期”，然后在数据类型下拉菜单中选择“日期/时间”。单击“字段属性”区的“格式”下拉菜单，选择“短日期1994-6-19”，这样在输入数据时，该字段的数据就按照这种格式显示日期（图14）。


图14

3.定义规则

有效性规则是在一个或多个字段内输入数据所遵循的限制和条件。我们可对字段记录或窗体的控件设置有效性规则。

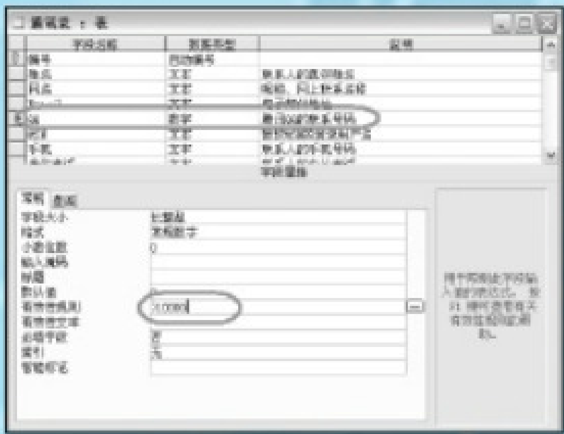
用户首先应该考虑的是：一定要保证填入的数据与字段数据类型相符。如图15所示，在“QQ”这个字段里输入了文本，这时会弹出警告对话框，提示用户输入了一个非法数据，因为输入的数据与字段的数据类型不符。


图15

除了上面讲到的数据合法性检查外，很多字段属性都提供了对字段有效性的控制。

①字段有效性规则

如图16中，设置了“QQ”这个字段的有效性规则是＞10000，也就是输入的QQ号码必须大于10000。


图16

保存时系统弹出对话框询问是否检查现有数据，这是因为现有数据可能不符合这个有效性规则，这样可以根据规则对现存数据进行检查（图17）。如果检查发现现有数据不符合这个有效性规则，则系统会弹出对话框询问是否继续规则，单击“是”按钮继续（图18）。

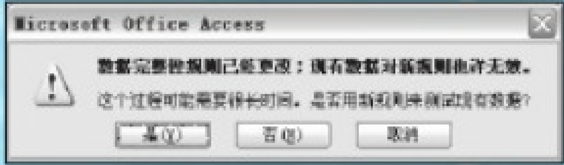
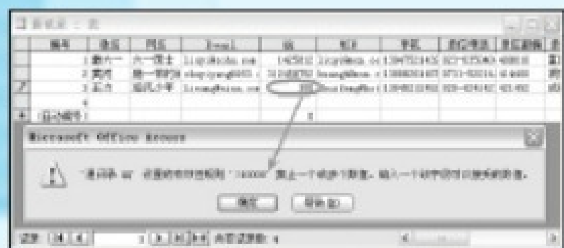

图17


图18

定义此规则后，若在一条记录的“QQ”字段上输入了“300”，这个数字不符合设置的有效性规则。只要一移动鼠标，系统就弹出警告对话框通知用户输入数据错误（图19）。


图19

②记录有效性规则

打开表设计窗口，点选“网名”字段项，然后单击“视图”→“属性”菜单命令，如图20所示。在“有效性规则”中输入“[网名]<>[姓名]”，表示网名字段不能和姓名字段相同。假如一条记录中的网名和姓名输入了相同的内容，系统就会弹出警告对话框，提示输入的数据违背了定义的有效性规则（图21）。


图20


图21


图22

提示：对于有效性规则的设计，可使用表达式生成器来编写。单击有效性规则右边的省略号按钮（图22），打开表达式生成器，用户在此可编辑任何函数表达式、常量、操作符（图20）。

4.定义输入掩码

使用掩码属性，可以使数据输入更为格式化，掩码强迫用户按照一种预定义的格式输入数据。如电话号码可以使用掩码引导用户准确输入格式为（____）____-____。掩码必须按照一定的格式进行设置。


图23

在“单位电话”的字段属性区的“输入掩码”中输入\(9999\)0000\-0009（图24）。


图24

在输入记录的“单位电话”字段上就会出现如图25所示的效果，用户按照（____）____-____的格式输入。

有关Access数据表最基础的操作就讲到这里。需要说明的是，数据表的创建是Access数据库最基础、最重要的内容。Access一切操作都源于此，但Access的使用决不仅限于此，这只是Access数据库操作的开端。


图25

Microsoft Office Access 2003



编者按：如今绝大多数读者都是通过E-mail方式来投稿的，这比原来的纸稿件或邮寄软盘要方便很多，但E-mail投稿也有很多要注意的事项，邮件名字要起得有意义，比如“XX软件使用技巧三则”这类，不要让邮件名空缺或起无意义的名字，这样很容易被当成垃圾邮件过滤掉，影响你投稿的“中标”率。

本期推荐文章

BitComet使用技巧三则

■天津 北运河畔

BitComet是内网用户首选的BT客户端软件，下面是关于BitComet的几则使用技巧。

一、让BitComet自动关机

熟悉FlashGet的朋友都知道，它提供的下载完毕自动关机功能非常实用。在用BitComet下载一个长长的电影时，同样可实现自动关机。

执行“选项/选项”，在出现的窗口中选择“任务设置”：适当设置“任务下载完成时”中的“当分享率达到百分之多少时自动停止任务”和“如果种子少于多少个则继续保持上传”两项，并勾选“当所有任务都自动停止后关闭电脑”（**如图1**）。这样，当所有的任务都满足以上两个条件而自动停止后，电脑将会自动关闭。

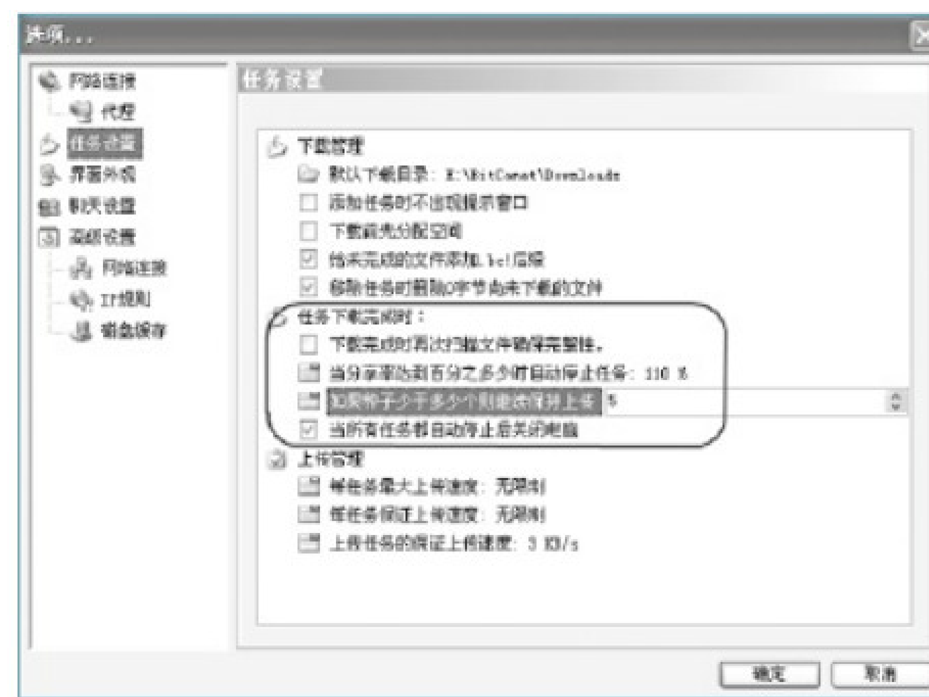

图1


图2

另外，借助BCLoader这款软件，BitComet还可实现下载完毕自动关机。首先到http://www.freewebs.com/lmtdsoft下载BCLoader.zip，将其中的文件解压到BitComet的安装目录下，执行其中的BCLoader.exe，BitComet会自动开启，这时在“选项”中已出现“下载完毕后关机”（**如图2**）。将其勾选，完成所有下载后，计算机会自动关闭。注意：使用时要先执行BCLoader，使BitComet运行后，再打开Torrent文件。

二、BitComet下载玩接力

在用BitComet下载时，会占用很多资源和网络带宽，同时下载的任务越多，资源占用会越厉害。我们可让BitComet的下载任务在一个完毕后，再继续另一个下载任务，也可让BitComet当下载速度低于某个值时自动开始新的下载任务。

执行“选项→选项”命令，出现“选项”窗口，打开“网络连接”页面（**如图3**），在“任务计划”中将“最多同时进行的下载任务数”设置为“1”，在“自动开始新任务如果总下载速度低于”后设置一个适当的数值，如200。这样BitComet在下载时就会玩“接力”了。

三、提高BitComet的下载速度

执行菜单“选项→选项”，点击“高级设置”，把“如果多少分钟之内不能连接则添加备用Tracker”改为0，在下面“备用Tracker列表”中加入如下服务器：

http://bt.cnxp.com:8080/announce
udp://tracker.bitcomet.net:8080/announce
http://www.manfen.net:7802/announce
http://btfans.3322.org:6969/announce
http://tracker.prq.to/announce
http://www.17yy.com:8020/announce
http://www.potuk.org:2710/announce

更多的Track服务器请参见http://zoujx.blogdriver.com/zoujx/424496.html。


图3

Undelete，打造全新的“回收站”

■山东 ZT

自诞生那天起，回收站就几乎未进行过任何功能更新，难道它已完美到这种地步？非也，当你接触到 Undelete（下载地址是 http://www1.execsoft.com/us_ud40_srvtr.exe）带给你的全新的“回收站”时，你就会认识到 Windows 回收站的老迈了！

一、初赏Undelete“回收站”

图 1

安装完成后，重新启动计算机，系统原有的“回收站”图标会被一个名为“Recovery Bin”的新图标取代，**如图 1**，这就是 Undelete，此时它已开始在后台监视着除软件卸载外的所有文件删除操作，不管是你主动执行，还是由电脑自己完成，它都会一一记录在案。不要小看这项功能，它可帮你挽回由恶意软件造成的损失。

双击回收站图标，打开**如图 2**所示的窗口，软件的文件管理方式类似于资源管理器，显示的文件信息也非常全面，因此我们可轻易地分辨出在不同时间删除的同名文件。

图 2

Undelete 可把文件恢复到任意位置，这不能不说是个很有特色的功能。用右键单击文件或文件夹，在弹出的菜单中选择“Recover”，会弹出“Confirm Recover Loaction”对话框，直接单击“OK”可把文件恢复到原始位置，单击“Browse”即可将文件恢复到其他路径。

新“回收站”还有比较强大的搜索功能，选择“File”→“Find files in Recovery Bin”，打开**如图 3**所示的窗口，在“Name”中输入关键词，如果记不清完整的文件名，可用“*、?”（不含引号和顿号）两个通配符代替部分字符，再单击“Browse”选择搜索路径，最后单击“Search”即可找出符合条件的文件，在文件上单击右键，选择“Delete”或“Recover”即可。

图 3

提示：在“Date”和“Owner/Deleted by”选项卡中，我们还可设置删除日期、用户名等更详细的搜索条件。

二、远程管理回收站

如果局域网内的所有电脑都安装了 Undelete，我们就可通过网络远程管理回收站。

选择“Tools”→“Connect to Remote Computer”，会出现**如图 4** 所示的对话框，选择网络内的计算机，单击“确定”，即可显示远程计算机上的回收站内容，**如图 5**。通过网络，删除/恢复文件的操作与本地操作完全相同，笔者不再赘述。唯一需要注意的是，只有系统管理员或对远程计算机拥有完整磁盘读写权限的用户才能把文件恢复到其他路径，

图 4

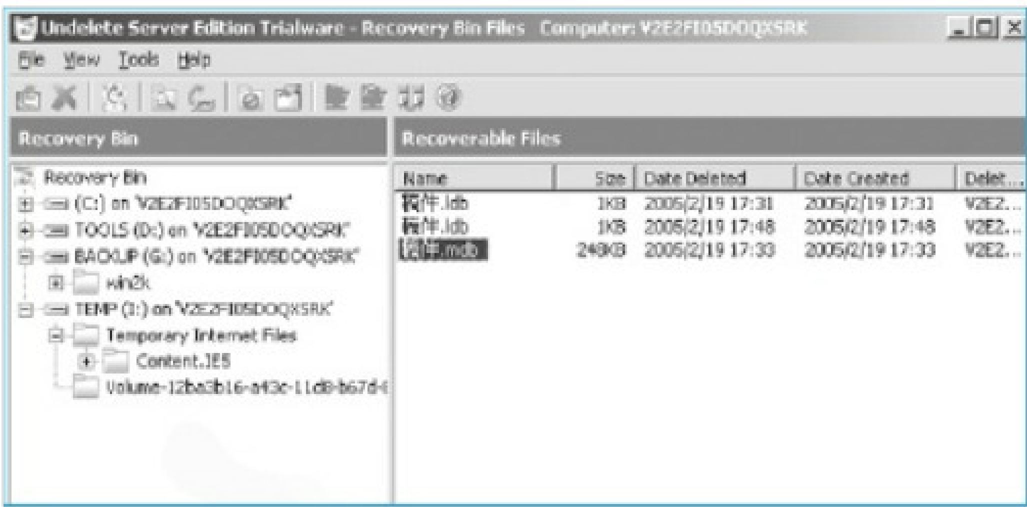


图 5

否则就只能恢复到原始路径。

提示：远程操作时盘符后面会显示远程计算机名，而单机操作则会显示“Locabost”。

三、智能化你的“回收站”

1.接受文件也要有选择

对Temporary Internet Files、Temp等文件夹以及.tmp 这样的垃圾文件，如果也让回收站收下实在毫无意义，我们可通过一个简单的设置让Undelete忽略它们。

选择“Tools”→“Exclusion List”，打开“Exclude Files and Folders from Bin”对话框，**如图 6**，在“Select driver”中选择驱动器盘符，再在“Select folder”或“Select files”中选择要排除的文件夹或文件，单击“Add Folder to List”或“Add Files to List”即可将其加入排除列表。另外，你也可在这两个按钮上方的输入框中手工输入文件名和文件夹名，这样做的好处是可使用通配符排除一类文件或文件夹。排除列表中的文件夹和文件会被直接从磁盘上删除，不再进入回收站。

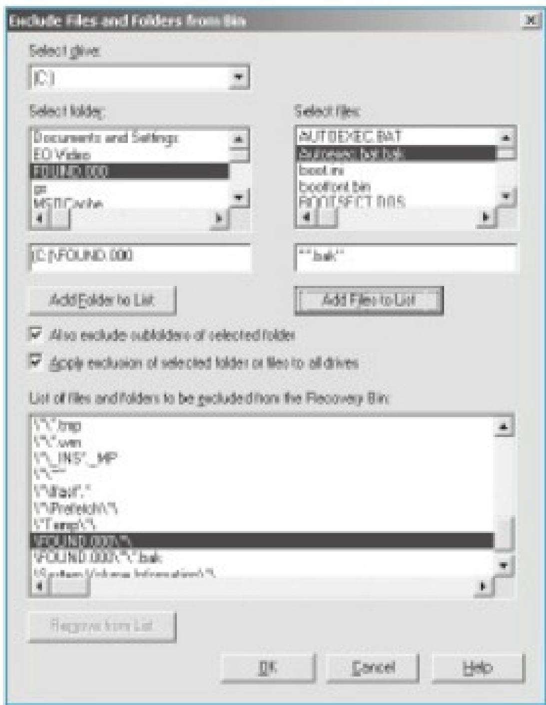


图 6

如果以后你想取消某类文件的排除，可在下方的列表中选择文件类型，再单击“Remove from List”即可。

2.自动删除老旧文件

如果你经常忘记清理回收站，可试试这个功能。选择“Tools”→“Recover Bin Properties”，切换到某个以盘符命名的选项卡，**如图 7**，下方有个“Purge files older than 7 days”选项，选中后软件可自动删除 7 天以上的旧文件，当然，“7”只是默认设置，大家可根据需要自由设定删除期限。

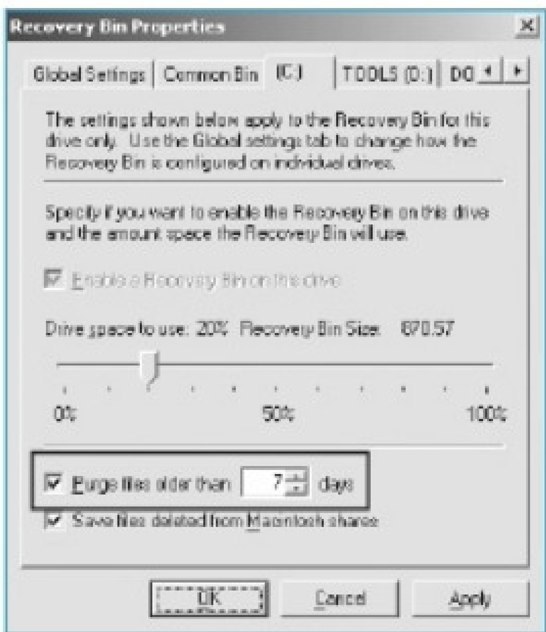


图 7

纯DOS下抓图也从容

■辽宁 蓝色海岸

在 Windows GUI 界面下抓图谁都会：简单点的，直接按下键盘上的拷屏键（PrintScreen）；强一点的，装一个第三方的抓图工具就可轻松完成。但是，要在纯 DOS 环境下（注意：不是 Windows 中的 DOS 模式，而是通过启动盘进入的纯 DOS 模式）抓图可就不容易了。要抓取纯 DOS 下的屏幕图像菜鸟往往利用数码相机拍下来，而高手则是通过安装虚拟机来解决这个问题。但是，这两种方法通用性都不够好，毕竟有数码相机或精通电脑虚拟机的人还是少数。对于没有数码相机，又不懂虚拟机的朋友该怎样抓取 DOS 屏幕呢？试试下面这款工具吧（Graffix，下载地址是 http://download.pchome.net/multimedia/capture/19768.html），可轻松帮助我们完成纯DOS下的抓图工作。

一、前期准备

下载回来的 Graffix 压缩包中有“A2B.EXE”和“DGFX.EXE”两个文件，在 Windows 中将其解压释放到启动盘上或硬盘某一分区的根目录下即可。

二、纯DOS下抓图实战

第 1 步：用启动盘启动电脑进入到纯 DOS 模式，在 DOS 提示符后键入“DGFX.EXE”，回车后可看到“DGFX.EXE”命令的帮助信息，从中我们可看到抓屏热键是“Ctrl+Alt+空格键”，**如图 1** 所示。

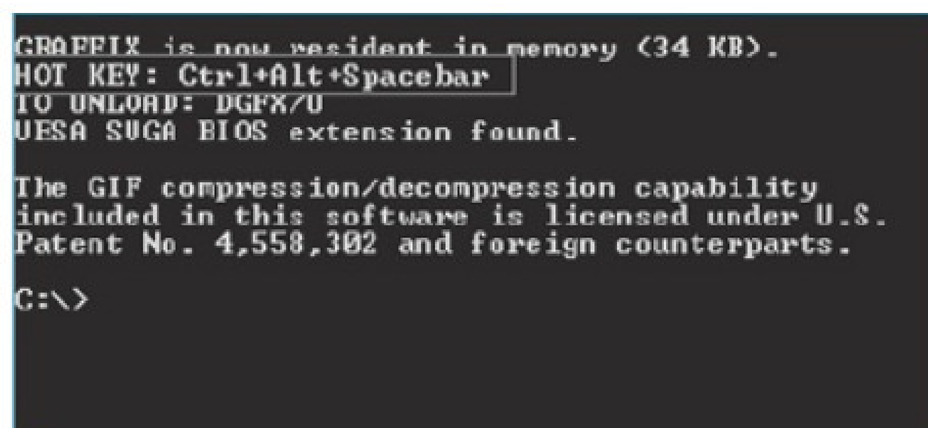


图 1

第 2 步：抓取纯 DOS屏幕。执行需要抓图的程序，待出现抓画面后，按下“Ctrl+Alt+空格键”。这时屏幕会弹出提示信息，**如图 2** 所示。在这里要注意了，这里共有下列 3 个选项。



图 2

1.<CR> Save to TXT file <ASCII>，意思是保存为 TXT 文本文件的格式。适用于抓取屏幕上的文字。

2.<F1> Save to ATF file <saves colors>，意思是保存为 ATF 格式的图像文件。适用于想抓取当前屏幕为图形的情况下。

3.<ESC> Cancel，取消当次操作，不抓取任何信息。

[Path] filename .TXT or filename .ATF:的意思是，键入 TXT 或 ATF 文件的保存路径和文件名。

按照屏幕提示，首先键入一个文件名，如果想保存为 TXT 格式，就按“回车键”，如果想保存为 ATF 格式，就按“F1”键，如果要取消，就按“Esc”键。

第 3 步：转换为可被 Windows 识别的图像格式

如果你抓取的是 TXT 格式的文本文件，这没什么好说的，在 Windows 中用记事本程序可直接打开，屏幕上的信息尽在其中；如果你抓取的是 ATF 格式的图片，则不能被 Windows 下的图像处理程序所识别。因此，我们需要将前面抓取到的 ATF 格式转换为 GIF 或 PCX 格式。

首先，在 DOS 提示符后输入“A2B”，回车后加载 A2B 命令，并提示你键入 ATF 文件名，**如图 3** 所示。键入 ATF 文件名之后屏幕上会显示该 ATF 文件的内容。

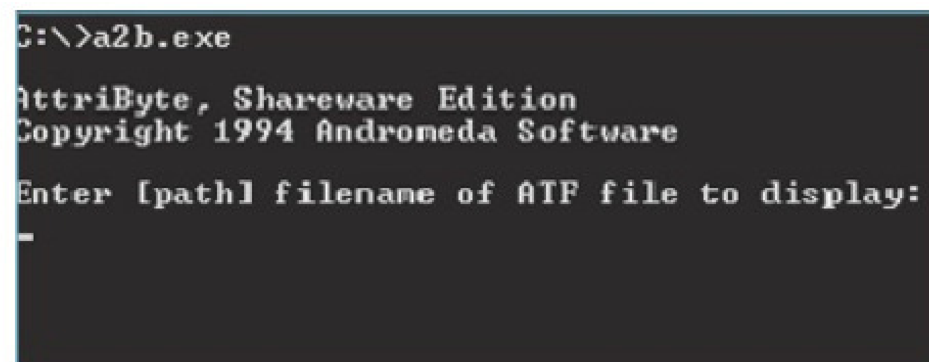


图 3

接着，再次按下抓图热键“Ctrl+Alt+空格键”，会出现“SAVE IN WHICH FORMAT，GIF OR PCX (G/P)”的提示，询问你是将文件保存为 GIF 还是 PCX格式。此时若按下字母G，则将ATF转换为GIF格式；如按字母 P，则可得到 PCX 格式。

最后，输入文件名并回车即可，这样我们就生成了可为 Windows 下的图像处理软件所识别的 GIF 或 PCX 图像文件了。剩下的工作就是通过 Windows 下的图像处理程序进行进一步处理了……

关掉无尽的“淘宝”窗口

■山东 牟晓东 谢清国

上网时最讨厌的就是不时弹出的小广告窗口，使本来就资源紧张的 IE 浏览器招架不住，于是好多用户选择了可屏蔽广告窗口的傲游、FireFox 等。但好长时间过去了，各种浏览器竟对“淘宝”广告视而不见、大开绿灯，原因何在？

原来，“淘宝”是通过 taobao.unionsky.cn 这个网站进行代理中转的，每个广告窗口均是如此。所以要关掉“淘宝”广告也不难，方法和以前屏蔽黄色等不良网站一样，就是修改本机的 Hosts 文件。

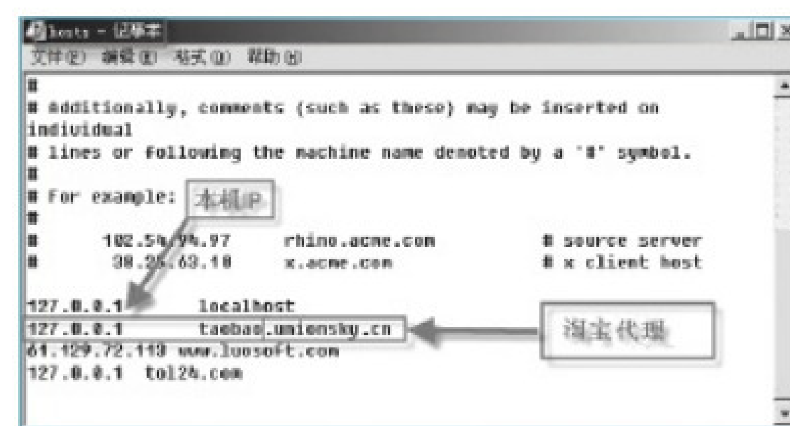


图 1

用系统的搜索功能或直接在 C:\WINNT\SYSTEM32\drivers\etc（笔者以

Win2000 Pro版为例，其他操作系统大同小异）中找到这个Hosts文件，用记事本打开并进行编辑。在其中加入一个新行，内容为："127.0.0.1　taobao.unionsky.cn"（不包括两侧的引号，**如图1**）。其中的taobao.unionsky.cn就是刚才我们所说的淘宝网代理站，而127.0.0.1是个特殊的IP地址，代表本机。本行的作用是：浏览器对taobao.unionsky.cn的链接（弹出淘宝网广告）都会被强制指向本机的IP地址127.0.0.1。最后存盘退出，这样，无尽的"淘宝"窗口再也不能自行弹出在IE浏览器的窗口中了。P

奇门遁甲

巧用Ghost几秒钟格式化大硬盘

■江苏 chenzhuo

由于具有克隆整块硬盘的功能，在还原备份时，Ghost会对目标盘按照被克隆硬盘的分区比例重新分配并复制文件。如果是新硬盘还将事先自动完成格式化。按照上述原理，可用一块已分区格式化好的硬盘为"模板"（该硬盘不装任何文件），利用Ghost备份并还原到新硬盘上，这样就能快速对大硬盘分区格式化了。具体做法：找一块任意容量大小的硬盘，对它用Fdisk、Format按照你想要对大硬盘分区的比例分区格式化，注意不要在上面安装任何文件；然后用带有Ghost程序的启动盘启动计算机，执行Ghost，利用"Local-Disk-To Image"命令将刚刚分区格式化好的硬盘镜像成一个文件，把这个文件保存在启动盘上（放心，这个文件应该很小），并起个名字如myfdisk.gho；接着，在启动盘上制作一个DOS批处理文件（用Edit命令可编辑），内容为ghost.exe-clone，mode=load，src=a：myfdisk.gho，dst=1，把它保存成BAT文件，并起个名字如myfdisk.bat。这样以后哪块硬盘要分区格式化，用这张启动盘启动电脑，然后执行myfdisk.bat，用不了一分钟，不论多大的硬盘都可顺利完成分区和格式化了。如果你想改变分区比例，只要修改myfdisk.bat文件就可以了，如分了4个区并想把比例变为1：3：3：3，只需修改myfdisk.bat内容为："ghost.exe-clone，mode=load，src=a：myfdisk.gho，dst=1，size1=10P，size2=30P，sze3=30P，sze4=30P"即可。P

图片批量"变身"有妙招

■辽宁 QS

通常情况下，要批量转换图片文件的格式、大小我们都是利用第三方软件来完成，但是，如果你手中恰巧没有这样的工具，而又急等着转换，该怎么办呢？没有关系，只要你的要求不是特专业，利用系统自带的"发送到"就可轻松完成。



图1

第一变：变换格式（BMP→JPG）

1.打开图片文件所在的文件夹，在"Shift"键或"Ctrl"键的配合下选中需要转换的图片文件，接着点击右键，选择右键菜单中的"发送到→邮件接收者"，**如图1**所示。

2.在接着弹出的"通过电子邮件发送照片"对话框中，点选"缩小所有照片"，**如图2**所示，单击"确定"按钮。

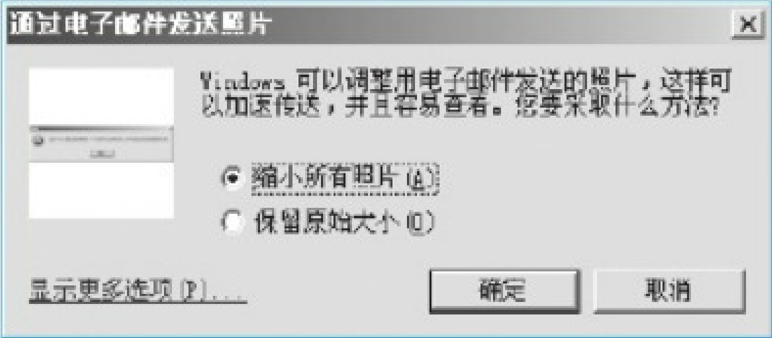


图2

3.这时系统会自动调用Microsoft Office Outlook，并打开一个撰写新邮件的窗口，**如图3**所示。在"附件"栏中图片文件的格式已自动由"BMP"格式转换成"JPG"格式了。选中附件，把图片文件另存到目标文件夹即可。

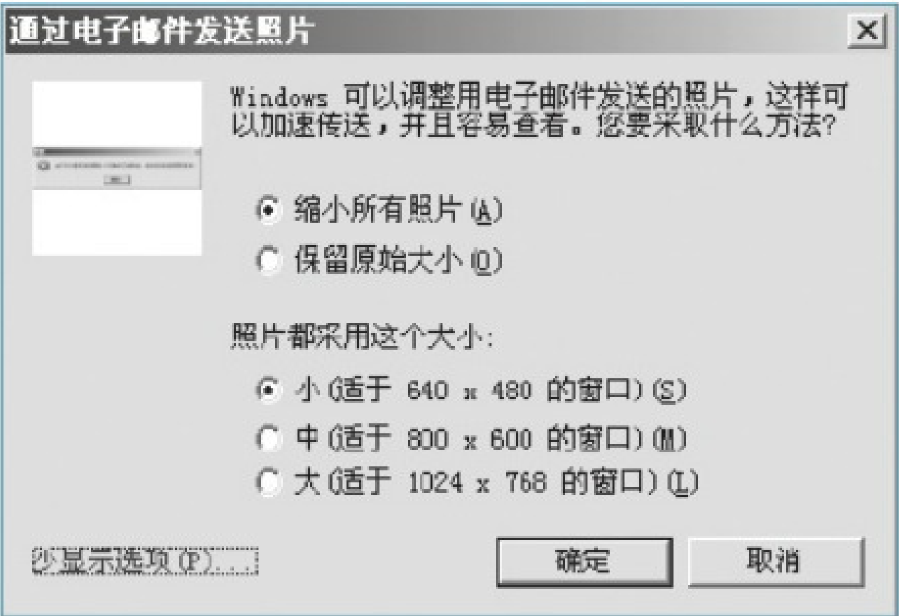


图3

第二变：变换文件的大小

虽然上面的方法可有效缩小图片文件的体积，但并不能改变文件的物理尺寸。如果你还需要变换文件的物理尺寸，可在弹出的"通过电子邮件发送照片"对话框中点选"显示更多选项"按钮，这时会出现"大、中、小"3个选项，如图3所示。按自己的实际需要点选合适的大小之后单击"确定"，系统会自动缩小图像大小并出现在附件栏中，你只需打开另存就OK了。P

利用工具软件让U盘起死复生

■四川 飞天

最近遇到一则奇怪的U盘使用故障，与厂家、商家联系解决，都不予理睬。找个U盘的格式化软件格式化U盘也不行。最后，利用一种特殊的软件解决了这个问题，在此与大家分享经验。

故障表现：去年10月，我在某网站上邮购了一个"旅之星飞车型"256MB的U盘，虽然这个品牌此前我从未耳闻，但看它的介绍，使用A级闪存，数据可保存10年等，我毅然汇款邮购了它。但只用了两个月左右，就出现了故障：U盘插入电脑的USB接口以后，在"我的电脑"中能看到盘符，可是无法打开，双击后系统提示"没有插入磁盘"。U盘属性显示容量0字节，剩余空间0字节，卷标栏中属性值全是空的。检查了主板USB端口是正常的，PCI总线也没冲突。对此U盘格式化，系统提示内存容量不够，格式化无法进行。

故障解决：一日在某报上看到市面上有一种"虚容"增量U盘，可通过软件使128MB的U盘变成256MB，该软件叫MpTool（下载地址：http://www.jlthtf.com/chanpin/qudong/xingsuoT301tool.rar）。据介绍此软件可解决U盘出现的"能看到盘符，但双击无法打开，显示请插入磁盘的标记"、"磁盘0字节"等问题。解压后有3个文件：PDX8.exe、PathPicker.dll、关于T301软件升级的使用说明.DOC。插入U盘，执行PDX8.exe。点击主界面右下角的"OPTING"按钮，点击"Flash Test"选项卡，勾选"Low Level Format"，再点击"Capacity Adjust"选项卡，在下拉菜单中选择磁盘容量，点击"OK"按钮回到主界面。点击"RUN"按钮，即可进行格式化了。格式化完成，显示一个绿色的"OK"图标及磁盘容量数值"xxxMBvle...GOOD"等字样，至此U盘恢复。

注意：该软件只能在Windows 2000/XP下运行。另外，低级格式化时间较长，在格式化期间不要拔除U盘。再有，格式化后需重新插入U盘。

U盘、闪存卡高级格式化以后，有恢复软件可把其中原先保存的数据文件恢复出来。但低级格式化后，数据无法恢复。因此不要把U盘当作保险箱，存放重要的"孤本"文件，还是把它当作大容量的软盘，临时存放一些需要传递的文件为好。

建议使用U盘的朋友先把这款软件请回自己的硬盘，以备不时之需！

病毒名称：麦托变种E（Worm.Mytob.e）

病毒类型：通过系统LSASS漏洞、邮件及MSN传播

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

病毒运行后会在系统根目录下释放名为"Worm.MSN.Hellmsn.a"的MSN病毒，同时复制自身到系统目录下并修改注册表实现自启动。它会通过LSASS漏洞、电子邮件及MSN软件等方式传播，造成用户计算机运行速度缓慢，甚至可能造成网络阻塞。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.Win2000/XP操作系统下用鼠标右键单击任务栏，选择"任务管理器"，单击"进程"Win9X系统下可使用第三方工具如Procview等进行类似的操作。

2.在进程列表中找到"hellmsn.exe"项，单击鼠标右键，选择"结束进程"，此时病毒不会再向MSN好友发送病毒文件。

3.在进程列表中找到"taskmgr.exe"项，单击鼠标右键，选择"结束进程"。需要注意的是，在"任务管理器"中你会看到两个名为"taskmgr.exe"的项目，其中一个是病毒，另一个则是"任务管理器"本身。如果结束"taskmgr.exe"后"任务管理器"没有关闭，则说明已清除掉内存中的病毒。

二、删除病毒文件

1.打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"，取消"隐藏受保护的操作系统文件"前的√，并在"隐藏文件和文件夹"项中选择"显示所有文件和文件夹"，然后点击"确定"。

2.删除Windows系统目录下System32（Win9X为System）目录中的"nethell.exe"和"taskmgr.exe"文件。

3.删除系统盘根目录下（一般为C:\）的"funny_pic.scr"、"my_photo2005.scr"和"see_this!!.scr"3个文件。

4.删除系统盘根目录下的"hellmsn.exe"文件，此为麦托变种E（Worm.Mytob.e）释放的一个MSN病毒，名为"Worm.MSN.Hellmsn.a"。

三、清理注册表中的病毒项目

1.打开注册表编辑器HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run注册表项，在右边的窗口中找到WINTASK项，删除。

2.同理，删除掉：HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunHKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServicesHKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\OLEHKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\OleHKEY_CURRENT_USER\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\LsaHKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa下面的WINTASK项。

四、修复Hosts文件

1.用记事本打开系统目录下的Hosts文件，默认为"C:\Windows\System32\drivers\etc"或"C:\WINNT\System32\drivers\etc"目录。

2.删除掉"127.0.0.1www.symantec.com"行及其下面的所有内容，保存后退出。重新启动计算机，此时病毒已被清除。

瑞星提示：当收到用MSN、QQ等聊天工具发来的文件，特别是邮件附件为EXE、SCR等可执行文件时，一定要先用杀毒软件查毒并跟对方确认一下再打开。由于此病毒变种较多，本文仅举了其中传播最广泛的变种E进行说明，并不一定适用于所有的变种。建议广大用户及时升级瑞星杀毒软件2005版到17.24进行防范。



桌面窗口变变变

■浙江 木鸡

Windows下的窗口标题栏上出现的是老套的最大化、最小化、关闭按钮，想不想把按钮的总数增加到10个？那些多出来的按钮可让你随心所欲地设置窗口的透明度、最小化到系统托盘、像Photoshop内置窗口那样将窗口最下化到标题栏、隐藏窗口、让窗口始终在前端显示，想必你一定会大呼过瘾。要实现这样的效果，最好的办法是在系统上安装TweakWindow（下载地址：http://www.absoluteway.com/）。

TweakWindow是一个窗口控制工具，在运行后会在每个开启的窗口标题栏上增加7个操作按钮（**如图1**），分别用来实现窗口变身（Chameleon）、调节窗口透明度、最小化到托盘、隐藏窗口、卷起窗口、Ghost和在顶端显示。尤其值得一提的是窗口变身和Ghost这两项功能。

图1

窗口变身是一项隐私保护功能。单击标题栏上“Chameleon”按钮，在弹出窗口（**如图2**）的“Icon”下拉列表中选择除“Native”外的任意项，然后在“Title”文本框中输入作为窗口标题的文字，单击OK。这时将窗口最小化到任务栏，就会发现任务栏上显示的信息已被之前设置的内容替换了，除非将窗口还原，否则根本无法知道原来运行的内容。

图2

Ghost则是一项非常有趣的功能，在按下当前窗口的Ghost按钮之后，当前窗口即刻会半透明化，这时不需要进行切换就可直接点击下层窗口的按钮、菜单进行操作（**如图3**）。再次单击Ghost按钮就可恢复到原先的状态了。

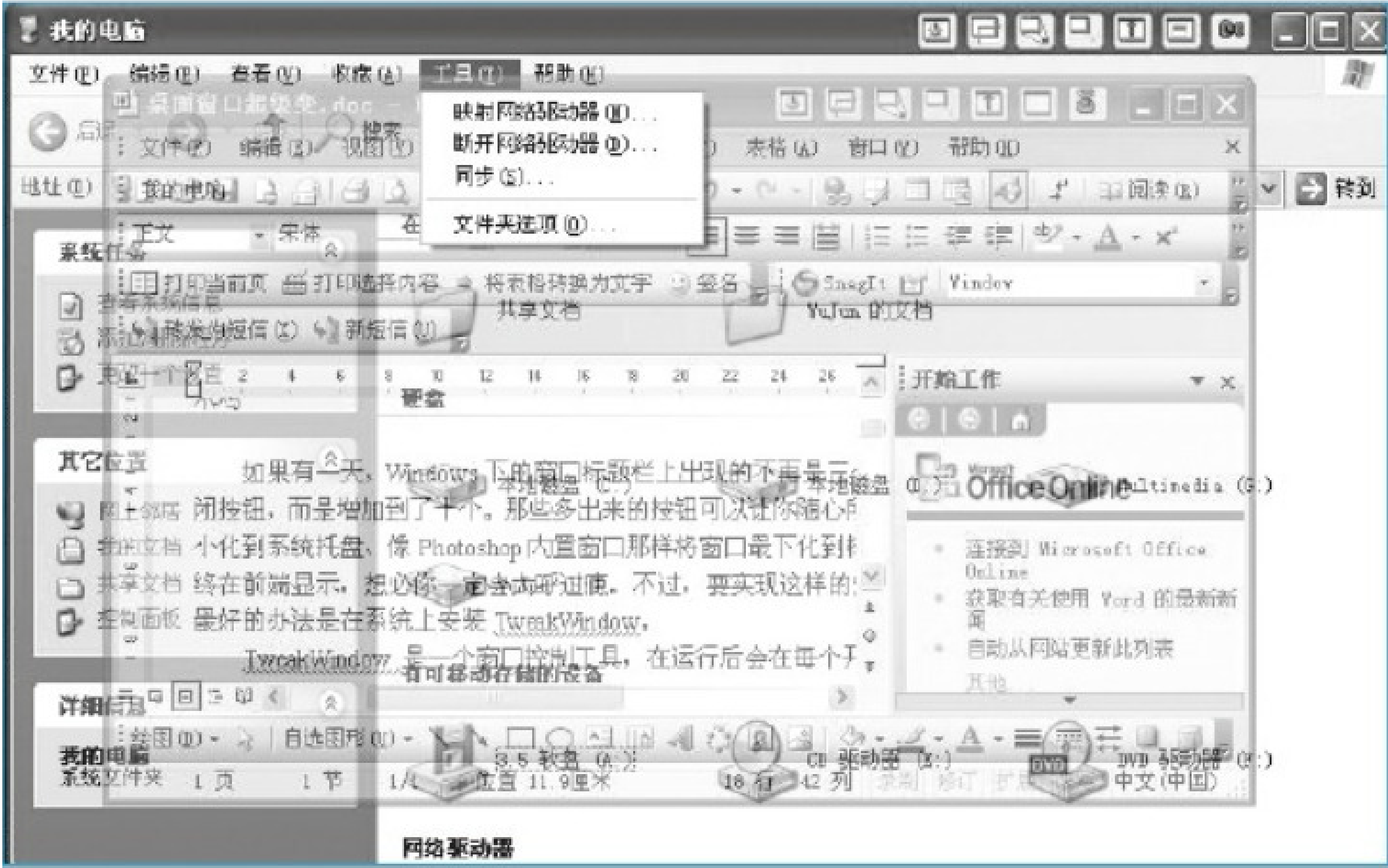


图3

除了窗口工具栏新增按钮的各项功能，TweakWindow还可实现窗口的任意拖动。单击任务栏托盘上的TweakWindow图标，在快捷菜单上单击“Settings”，然后选中弹出窗口的“Easy Window Moving”，单击“OK”确定。这时，只要在窗口任意位置上同时按下鼠标的左键和右键就可随意拖动窗口了。

Print Screen键抓图也能自动存

■山东 王霞

许多专门的屏幕抓图软件都提供截图后自动保存为图像文件的功能，但由于这些专门的屏幕抓图软件要上手总得付出一些努力，所以有不少电脑用户也和笔者一样使用Print Screen键抓取屏幕图像，然后再粘贴到“画图”等软件中并将其保存为图像。鉴于Print Screen键抓图后处理的不便，你是不是想让Print Screen键也能自动保存图像？那就请Purrint相助吧！

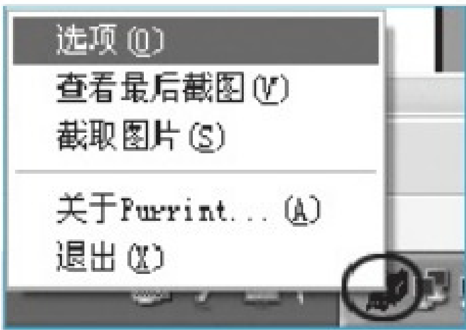


图1

Purrint Build 16汉化版下载地址是http://ks.onlinedown.net:82/down/ha_purrint.exe，双击下载来的文件ha_purrint.exe即执行软件，软件会缩小为系统托盘区中的一个图标。右键单击该图标，再单击快捷菜单中的“选项”（**如图1**），打开“Purrint选项”对话框，选中“截图后自动执行以下命令”复选钮，然后选中“保存到文件”复选框，单击其后带有3个点的“浏览”按钮可指定图像保存的位置（**如图2**），单击“确定”按钮完成设置。



图2

之后，只要Purrint处于运行之中，当你按下Print Screen键（抓全屏幕）或Alt+Print Screen键（抓当前窗口）抓屏时可以出现预览画面（**如图3**），Purrint将自动抓取的图像以Purrintnnn.bmp（nnn是从001开始的自然数）为文件名保存为图像文件。有了Purrint相助，专门的抓图软件就可下岗了，呵呵……



图3

巧妙方法扩大Hotmail邮箱容量

■辽宁 QS

试办公备

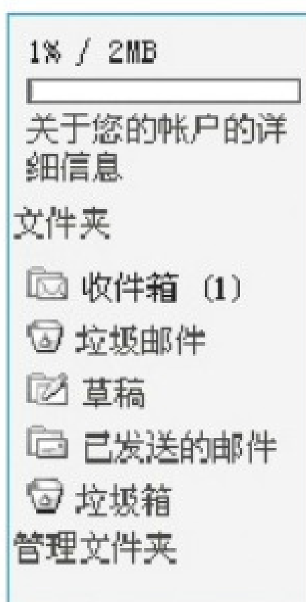


图1

微软Hotmail电子邮件服务面对全球用户提供免费的邮件服务，但仅仅给中国用户2MB的免费邮箱（**如图1**），而给很多国家的用户25MB，甚至是250MB的免费邮箱，看来我们还得自己想办法来扩容自己的邮箱。

第1步：启动MSN Messenger，在其主界面上点击“电子邮箱”按钮，进入到邮箱Web页面。点击其中的“选项”按钮进入到设置页面（**如图2**）。



图2

第2步：选择页面左侧的“个人”选项（**如图3**），单击右侧的“我的档案文件”链接，打开“编辑.NET PASSPORT档案文件”页面。

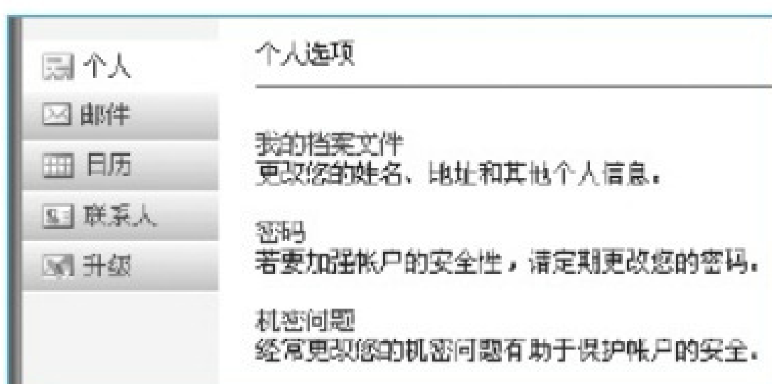


图3

第3步：在“编辑.NET PASSPORT档案文件”页面中，点击“国家（地区）”列表框后面的小三角形，从中选择“美国”，点击“州”列表框后面的小三角形，从中选择美国任一个“州”，笔者选择的是“FLORIDA”（**如图4**），即佛罗里达州。将邮政编码修改成“33332”（注意：邮政编码必须和前面的州正确对应起来）。点击“更新”按钮，待出现“你的档案文件已更新”的提示后，点“继续”按钮回到Hotmail邮箱界面。



图4



图5

第4步：登录“http://registernet.passport.net/ppdelete.srf”，在出现的页面中，点击“与Hotmail联系”按钮，接下来会要求重新输入密码，输入密码后点“继续”（**如图5**），在下面的页面中，点击“关闭帐户”按钮，关闭当前帐户（**如图6**）。

第5步：现在登录邮箱Web页面（http://www.hotmail.com），在该页面中键入当前的Hotmail邮箱的地址和密码，点击登录按钮。

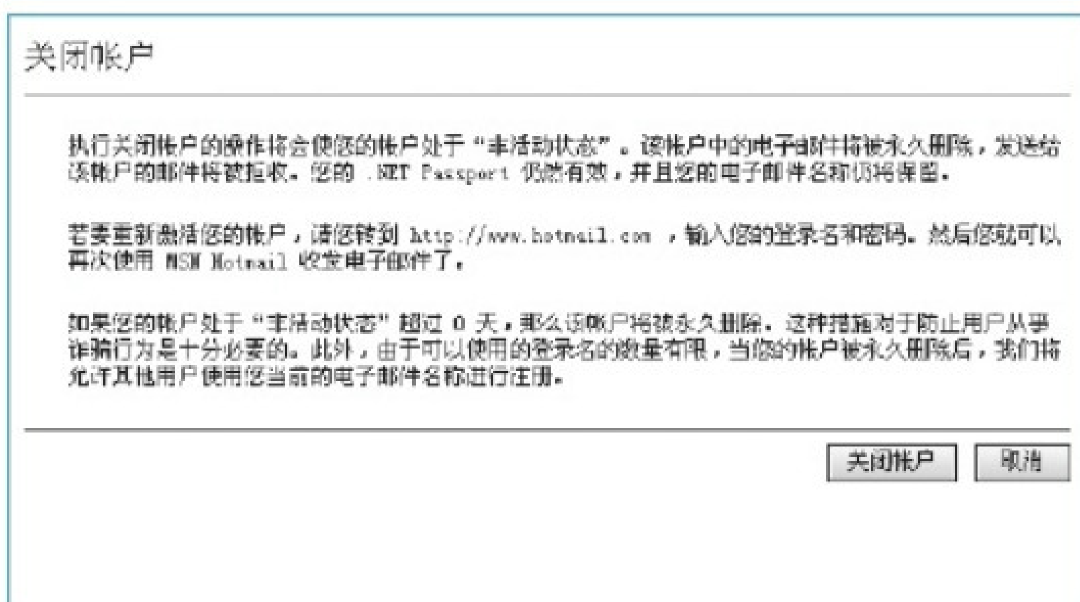


图6

第6步：在接下来出现的恭喜页面中点击“激活帐户”按钮。接受“MSN网站使用条款和通知”，进入Hotmail邮箱界面，在这里我们就可看到Hotmail已扩容到25MB（**如图7**）。



图7

在接下来的时间内，前10天至少登录一次，以后至少每30天登录一次，这样你的邮箱在过一段时间后就会升级到250MB。

一句话技巧

用Windows自带的画图软件保存.bmp格式时，最多能保存到24色位图，用SnagIt抓图，默认也是保存24色位图，其实，经过简单设置就可保存到32色位图。首先用SnagIt按常规方法抓图，在“SnagIt捕获预览”窗口单击“文件”→“另存为”，在“另存为”窗口单击“保存类型”中的下拉按钮，选择“Windows位图（*.bmp）”后，单击“选项”，在弹出“文件格式选项”窗口中，单击“颜色”的下拉按钮，选择“真彩色（32-位）”，按“确定”后，返回“另存为”窗口，再输入文件夹进行保存，即可保存为32色位图。

福建 陈芬

> 自从坐上网络搜索引擎的头把交椅，Google身上发生的事情还真不少。前段时间刚刚和Yahoo！、MSN两小子在个人PC自留地里展开寻宝大战，这边战事尚未分明，那边又传出了新的消息：Google背着对手偷偷整出一票生力军来！让我们一起去看看它们的全新面貌吧。

未来无处不Google?

■北京 Silent-Soul

一、进入Google的“新兵试炼场”





图1

要想了解Google的最新动态，就一定要先进入它的英文站点，正所谓“不入虎穴，焉得虎子”。先登录Google中国网站，然后选择“Google.com in English”链接（图1），跳转至Google英文站点之后，选择“More”链接（图2）进入“Google Services”页面，这里列出了当前Google能够为用户提供的所有服务以及工具程序。看到服务列表中的“Labs”（图3）了吗？这里就是“Google新兵试炼场”的入口了，快进去吧。

图2



图3

刚一进门，就看到一排“新兵”在左首列队（图4），而它们对面则是已经艺满出师的“毕业生”，与Yahoo！和MSN杀得难解难分的Google桌面搜索赫然就是头一名。在它后面的Google Groups 2与Google Deskbar等人也早已名满天下了。看过毕业生，我们该好好看看这些随时准备投入战斗的“预备队”了。



图4

二、当一回小白鼠吧——体验Google实验室中的新功能

处于测试阶段的所有新功能按照从新到“旧”、从上到下的顺序全部在这里列出。类似网游中的“公测”阶段，使用这些功能全部都是免费的。闲话少说，我们开始逐个体验吧。

1.My Search History



图5



图6

这项功能旨在让任何一个人在任何一台电脑上都可以简单地获取和管理他使用Google进行搜索的记录。当你申请了一个Google帐号后（图5），就可以登录My Search History页面，在这里你可以象往常一样搜索你想要的结果，但是你访问的任何一个搜索结果都会被记录下来，留待以后查询（图6）。你也可以在你过去访问过的搜索结果中搜索其他的关键词，或者通过Google提供的日历返回浏览过去的搜索记录，并从中获得新的信息。而Google将这种浏览方式称为“Intuitive Browsing（凭直觉浏览）”。这就好象一个人多年后故地重游，往往会有新的感悟和发现一样。

可是此项功能的推出却令不少人开始担心Google的动机，毕竟“Search History”很容易泄露自己的重要隐私。不少人都对此功能抱坚决抵制的态度，甚至部分BBS中还传出了由于不满Google对用户个人隐私的刺探，部分黑客攻击Google的服务器，才造成了在美国中央时区5月7日下午4点30分许，Google主页包括其板块Google News、G-Mail以及其它服务齐刷刷地停机事件。

2.Google Ride Finder

这个服务可以帮助你准确地找到各种交通工具的实际位置，无论是出租车还是客机。这对于一个急于出门的人是非常有用的，他可以了解到距离自己最近的交通工具属于哪个公司，有多少是处于空驶状态，从

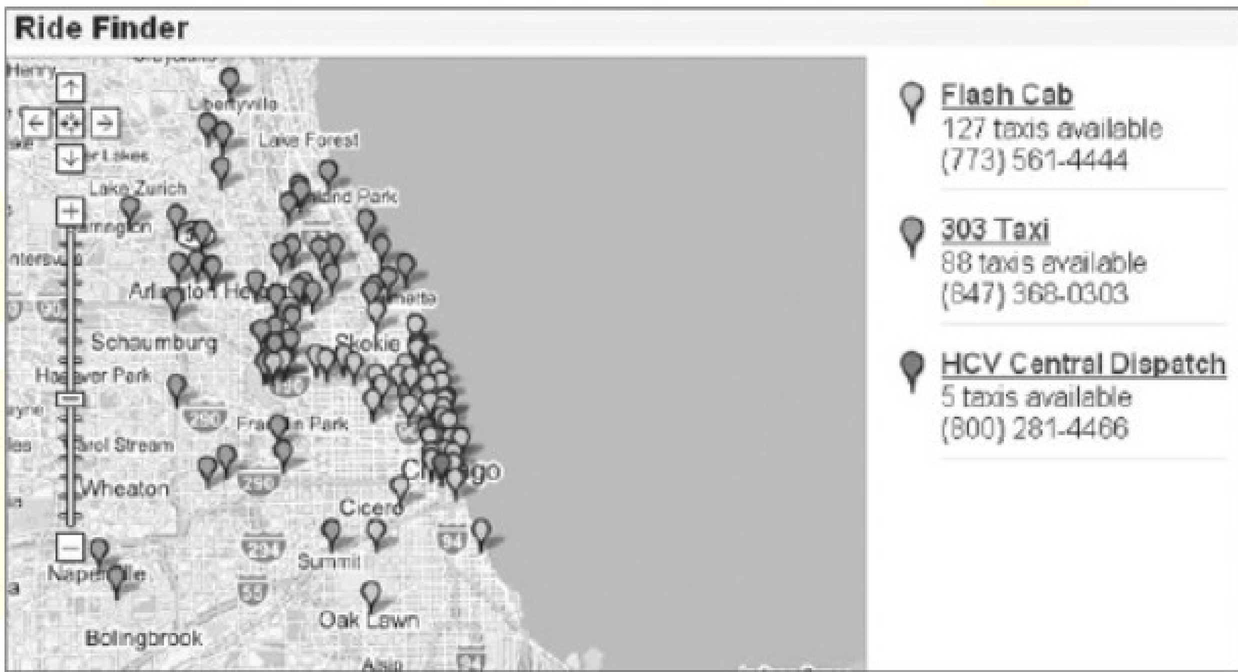


图7

而决定打电话给哪家出租车公司（图7）。遗憾的是此功能目前只支持美国本土范围内的大城市，比如芝加哥、纽约、华盛顿特区。

3.Google Maps

相当于电子地图，用户可以查询目标城市的道路状况、商业和服务业分布区域等信息（图8）。对于出差或者旅游的人来说，这是一项非常不错的服务。可惜还是只提供美国主要城市的相关信息，不过比前一项服务稍好的是这次多了英国的主要城市（图9）。很难想象如果Google将来能够把支持范围扩展到全世界的话，使用这项服务的人会不会和使用搜索引擎的一样多。

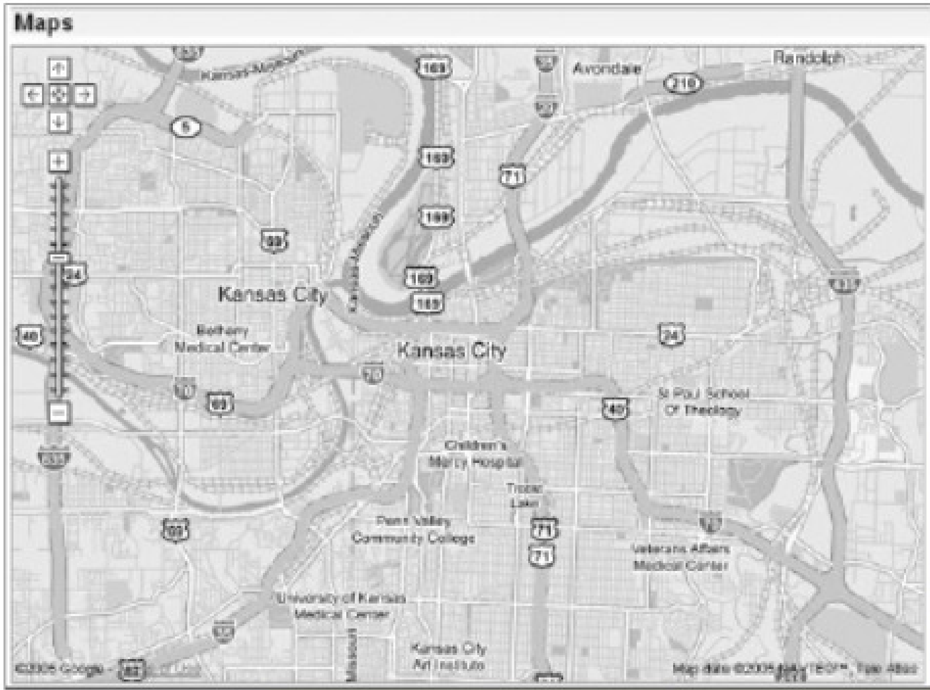


图8



图9

4.Google Video

通过这个引擎你可以快速准确地搜索到最近播出的电视节目信息。例如输入“NBA”和“PLAYOFF”，就立刻得到了NBA季后赛



图10

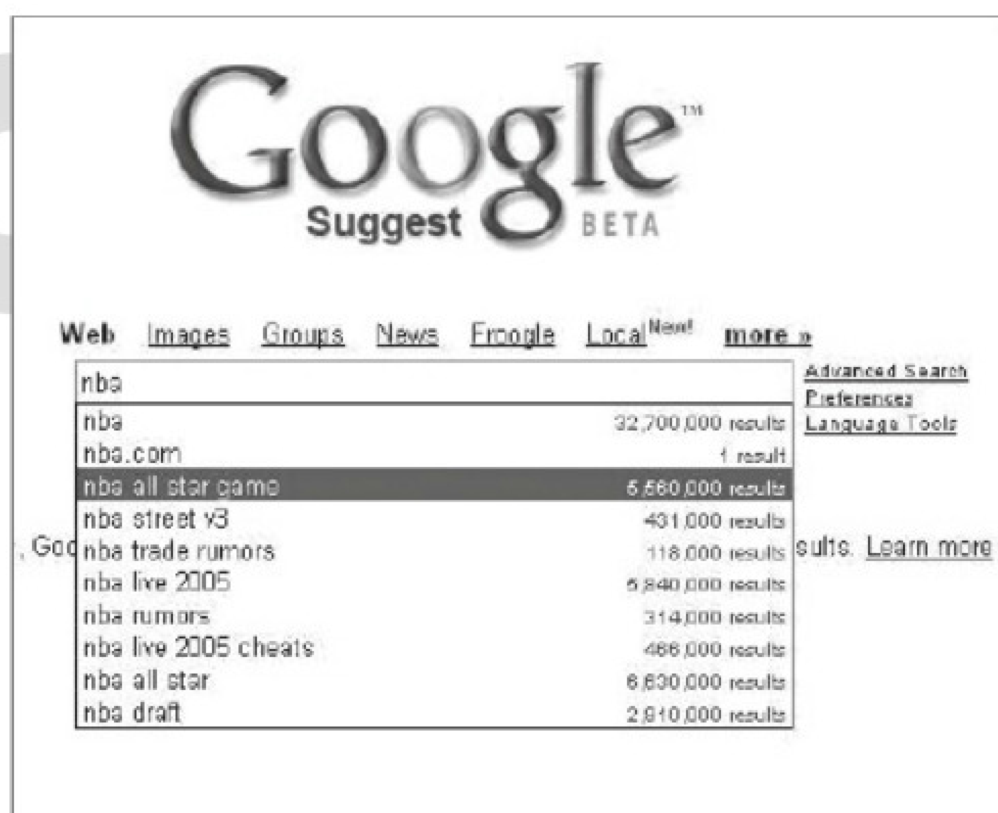


图 11

的比赛时间表，以及其他的一些相关电视节目（图10）。这个功能目前也仅支持对美国本土电视节目的搜索。

5.Google Suggest

又是一种新颖的搜索方式。当你输入一个关键词之后，搜索引擎会首先给出与这个词有关的其他可能的关键词以及按此组合方式搜索可能得到的搜索结果数量（图11）。其原理类似于搜索引擎在询问用户："您的意思是……"比如我输入nba，搜索引擎返回的结果代表它在猜测和询问，"您的意思是要找nba.com吗？那将找到一个唯一的结果。"或者"您是想找nba all star game？那将会有5 560 000个搜索结果。"实际上这是一种非常人性化的服务功能，未来的搜索引擎也许会变得非常善解人意。

6.Google Scholar

正在写论文的人一定会非常喜欢这个名为"学者"的功能。Google Scholar以全新模式向用户提供网上所有可获得的学术文章，主要提供一些公开的出版物或科研机构学术文章摘要的链接。Google Scholar从海量的学术出版物、专业学会及资料库中搜索文章摘要。搜索过程还伴随着分析，可以对同一出处的信息进行归纳，极大地方便了我们写一些学术论文和毕业论文，但它的出现无疑会给目前的学术期刊出版及电子出版物造成很大的冲击。Google Scholar项目首席工程师Anurag Acharya透露："我们的搜索覆盖了各个研究领域的所有主要的出版商。"



图 12

这项功能的查询语法与常规搜索不同，要使用"author:作者姓名"的方式才能获得理想的效果（图12）。尽管还没有提供对中文的支持，我们也可以通过使用作者的汉语拼音名字来查询。如果你希望找到值得借鉴的文献，搜索时最好在关键词后加上"filetype:pdf"，这样更容易找到你所需要文献的全文版本。

7.Google SMS（US）/Google SMS（UK）



图 14

看名字就知道这又是一项暂时与国内用户无关的功能。即使如此，我也忍不住要多嘴说几句，因为它实在是个太棒的功能，我早就等不及它开通的那一天了。Google SMS允许用户使用手机或者其他通信设备，通过SMS进行查询（图13）。比如旅游的时候舍不得花钱请导游，可以向Google问路；提前三四天查询天气状况，作好长远计划；购买纪念品的时候也可以问问商品的参考价格，免得挨宰上当；最后，遇上不认识的字也可以向Google求救……这么好的功能，可惜目前只能在英国和美国使用。

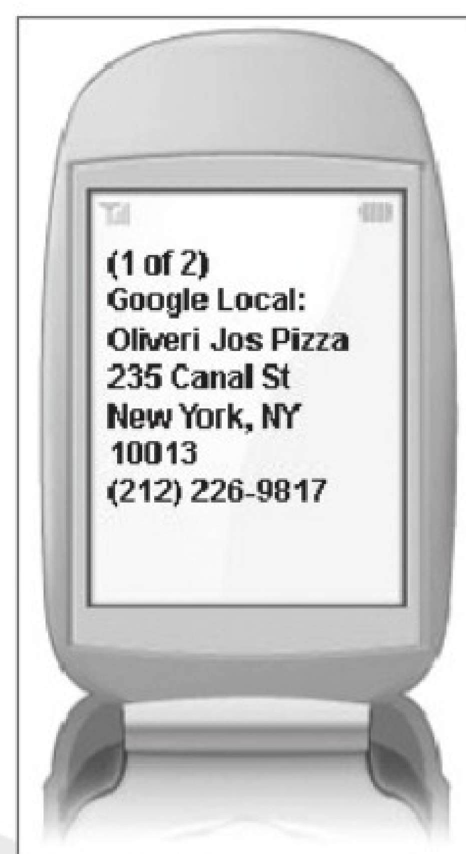


图 13

8.Froogle Wireless

Froogle Wireless可以理解为Google购物搜索服务的手机版本，只要用手机访问http://wml.froogle.com/就可以查询商品的价格信息了（图14）。



图16



图17

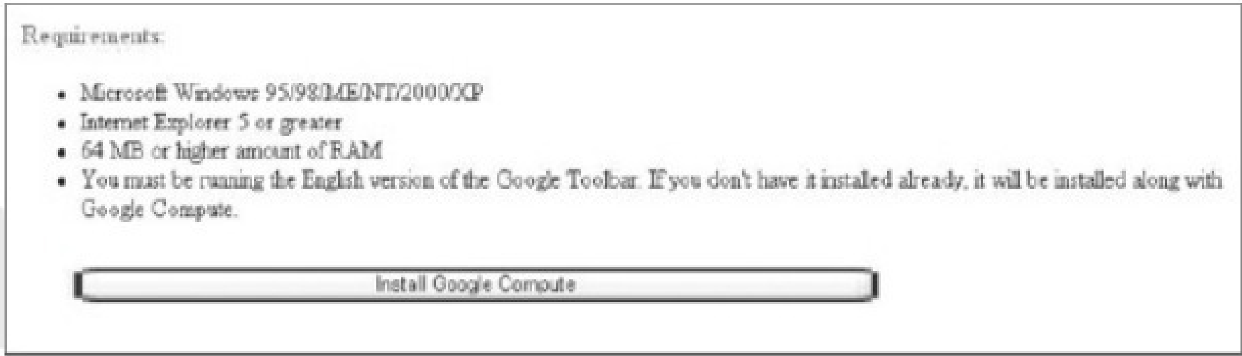


图15

9.Google Compute

Google Compute是一个由美国斯坦福大学进行的帮助研究蛋白质折叠、误解、聚合及由此引起的相关疾病的分布式计算工程，也就是Folding@Home项目。Google通过Google Toolbar来实现分布式计算，借用个人计算机闲置的运算处理能力帮助揭开基因之迷。你随时都能启动或禁用Google Toolbar的这一功能，你还可以查看你对项目所做的贡献。需要注意的是只有英语版的Google工具栏可以参与Google Compute计划。如果你愿意为解开基因之迷贡献自己的力量，可以访问http://toolbar.google.com/dc/offerdc.html，这个页面有比较详细的说明，并且在页面的最底部安装有Google Compute的按钮（15）。

10.Google Sets

Google Sets可以对你填入的关键词进行分析，然后反馈给你与这些关键词性质相同的其他内容。比如依次填入bmw、honda、mercedes benz三个著名的汽车工业品牌（图16），然后选择“large sets”按钮，Google Sets会将诸如Nissan、Mazda、Mitsubishi、Ford、Toyota、Audi、Jaguar、Volvo等全球知名的汽车品牌作为答案反馈给用户（图17）。这是个很有意思的功能，在进行某些需要列举具有相同性质的词汇的工作时，Google Sets足以让你乐得合不上嘴。

结语

Google的开发者一直拥有全世界最好的创意与技术，只有他们才能创造出以上这些令人拍案叫绝的构思和功能。但是很明显，Google不打算仅仅用它们来取悦用户，其中更隐藏有庞大的野心计划。曾几何时，笔者的一位朋友将Google设置为默认主页，甚至发出“如果失去Google，互联网将会怎样”的呓语。时光匆匆而过，尽管通过不断优化的引擎使用户获得了快速获取免费信息的途径，Google也迅速成长为互联网企业的新兴代表。但是当它开始向其它网络产品扩展时，却遭受了前所未有的非议。比如Google新闻，本来是对Google这个巨大资源库的充分应用。但是现在Google新闻不仅有了搜索能力，还有了自动选择能力，直接导致与众多媒体在版权和利益方面发生冲突，毕竟如果一家媒体要摘录别人的新闻作为自己的新闻，那么它必须付费。可是如果这条新闻是搜索引擎搜出来的怎么办？如果这条新闻是和它的提供商几乎同时登出又怎么办？问题尚未解决，Google转身又陷入了“个人隐私”的泥沼，Google Toolsbar被指责有偷偷收集用户隐私的嫌疑，新的My Search History尚未正式推出便饱受非议，越来越多的用户对Google丧失信心。而在俄文、中文搜索业务方面，Google也逐渐失去了原有的优势，被本土搜索引擎超越……

从Google新功能来看，Google对日常生活全面渗透的企图已昭然若揭，未来或许无处不Google，也可能天下之大却无其立锥之地。就在全文即将结束的时候，笔者实在忍不住要给大家留下一个问题：用Google搜索Google，你试过吗？

随着计算机的普及，局域网也进入了我们的教室、宿舍和家庭。文件共享了，光驱共享了，打印机共享了，网络确实带来了许多方便。但是有些设备不是每台机器都会配备，比如扫描仪和刻录机，每次使用这些设备都要跑来跑去的，折腾自己还影响别人；有时候想找一个文件，可就是想不起来在谁的硬盘里，不得不挨个去问……其实完全没有必要这么麻烦和苦恼，只是因为局域网还有更多的便利没有被你发现。

小软件，大方便

——3款可以增强局域网共享功能的软件

■天津 陈娟

一、一网扫净——共享局域网内的扫描仪

Windows系统提供了打印机共享功能，但是它并没有提供扫描仪共享功能。我们可以借助一些软件来实现扫描仪的共享功能，让多台电脑能够共同使用一台扫描仪。明基公司就推出了这样一款扫描仪共享软件——NetScan。通过这款软件我们可以在局域网中轻松实现扫描仪共享功能。

软件大小：3.7MB
软件授权：免费软件
下载地址：http://www.mydown.com/soft/81/81143.html

NetScan采用C/S结构开发，分为客户端和服务器端两个部分。服务器端程序安装在配有扫描仪的电脑上，客户端程序则安装在需要通过网络使用共享扫描仪的电脑上。

安装后，首先需要对服务器端进行设置。设置时在连接扫描仪的电脑上启动“NetScan服务器共享端”程序，随后切换到“设置”页中（图1），默认的服务器端最大接受任务为10。也就是说该扫描仪一次最多可以接收10个来自局域网内各个计算机上的扫描任务。如果你想让扫描仪接收到客户机上的任务后自动扫描，可以勾选“自动接收任务”。选择“扫描前使用语音提示功能”复选框，在扫描文件时将会得到相应的语音提示。单击“选择扫描仪”按钮，选择需要共享的扫描仪。如果只安装了一台扫描仪，NetScan会将其作为默认设备。



图1

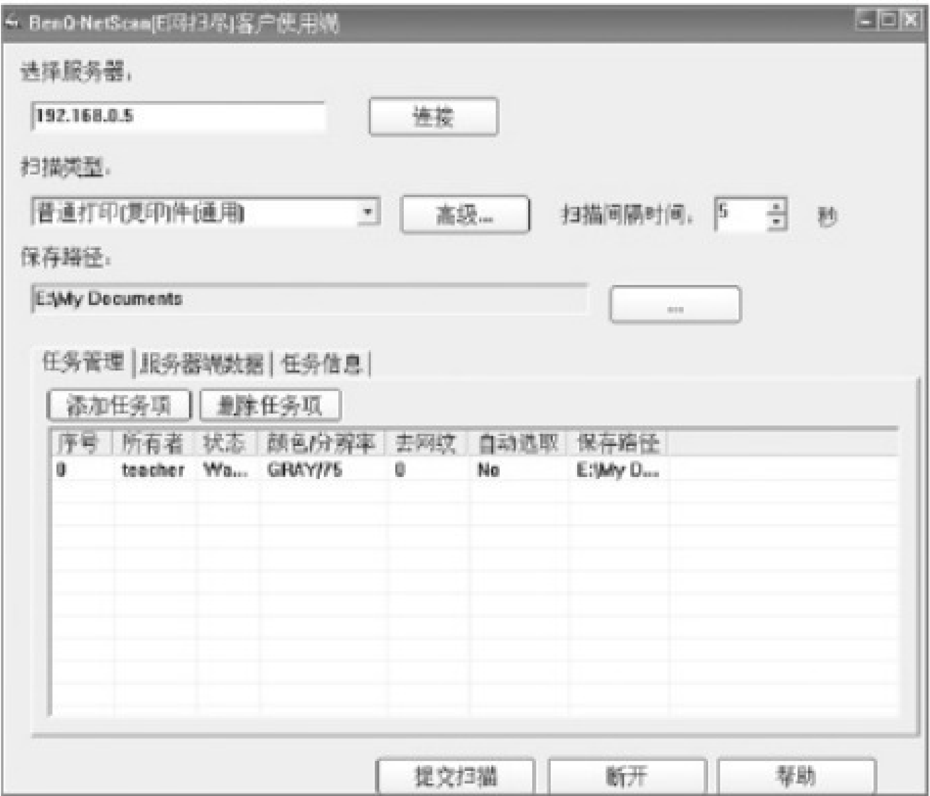


图2

接下来要对客户端进行设置，在需要远程使用扫描仪的电脑上启动“客户端使用程序”（图2），在“选择服务器”对话框中输入服务器的名称或IP地址。随后单击“连接”即可进行连接测试，测试成功后会弹出一个连接成功对话框。在“扫描类型”中可对文件类型进行设置，如果你扫描的是只有文字的文本文档，选择“普通打印（复印）件”即可。如果你扫描的是照片等彩色图片，应该选择“照片”类型。然后单击“高级”按钮，可以对扫描参数进行更进一步的设置，如分辨率、图像类型、去除网纹等。

最后还要在“保存路径”中输入扫描后文件保存的路径，并在“间隔时间”对话框中设定扫描任务之间的间隔时间。设置完成后单击“添

加新任务”按钮即可将这次设置添加到列表中。

扫描时首先将需要扫描的文件放到扫描仪中，随后在客户机上启动“NetScan客户使用端”程序，单击“提交任务”按钮，程序便将我们的任务请求发送给服务器端程序，随后服务器端程序会返回一个标识号，每次的提交任务都将显示在主机的任务列表里。在该列表中选择当前的任务后单击“立即扫描”按钮即可扫描当前文件，扫描后程序将扫描的文件自动保存到“提交任务”客户机设定好的文件夹中。以后我们可以在局域网中轻松扫描自己的照片了。

二、借鸡生蛋——局域网内刻录机共享

刻录机也能共享吗？如果能实现刻录机共享，我们就可以将各个电脑中收藏的电影直接刻录备份，既不用为硬盘空间紧张发愁，更不必为了刻录而把数以G计的数据在局域网里来回传送了。既然扫描仪能够共享，刻录机当然也有办法共享，在NeroNet的帮助下我们可以轻松地实现局域网内刻录机的共享。

[redacted]

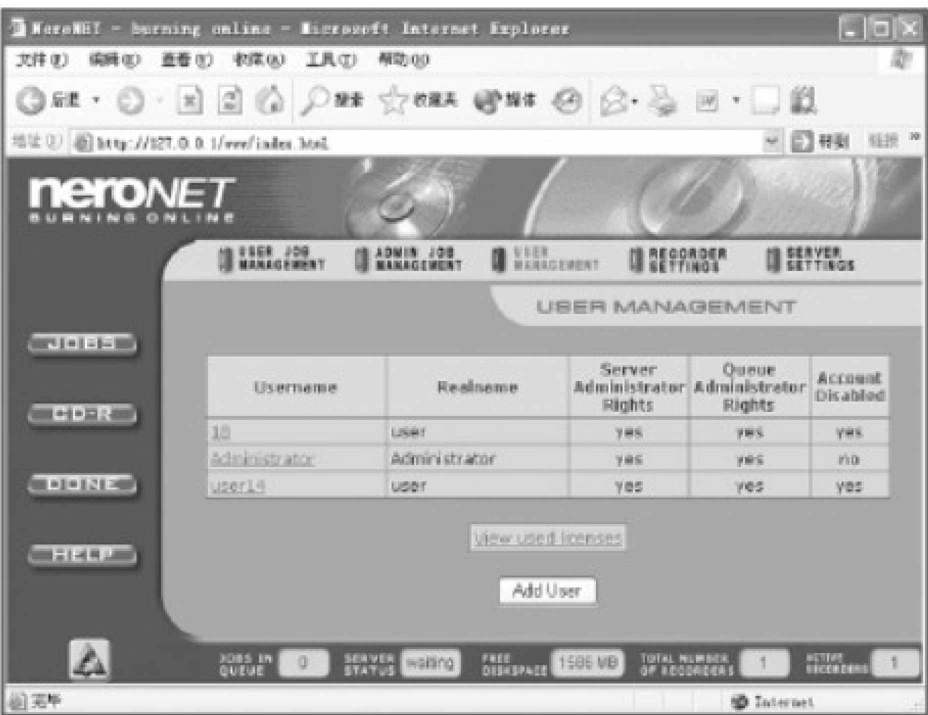


图3

首先将NeroNet安装到拥有刻录机的计算机上，程序会自动收集该计算机中安装的刻录机信息。右键单击NeroNet在系统托盘中的图标，在弹出的菜单中选择“Web Configuration”，NeroNet会启动IE打开类似路由器的设置页面。默认的用户名是“Administrator”，密码为“neronet”。进入设置界面后，选择“UESR MANAGEMENT”项，然后单击“Add User”按钮，添加需要使用刻录机的用户账号（图3）。随后选择“Rcorder Settings”，我们可以根据需要对相关项目进行修改（图4、图5）。

服务器端设置完毕后，我们还要在需要使用共享刻录机的电脑上安装Nero刻录程序。执行Nero后，单击菜单栏中的“文件”项，然后依

专栏



百度技巧串串烧

没有网络，该怎么办呀？昨天和几个同学聚会，有个女孩如此说道。没有网络，对长期在网上漂泊的人们来说自然是非常不适应，这一点无可否认；而同样，如果网络中没有百度之类的搜索引擎，人们将会在信息繁多的网络中疲惫不堪、迷失方向。这里借一个个小技巧，为朋友们在网海中导航。

第一步：打开百度www.baidu.com

第二步：开始精彩的搜索之旅。

技巧1：偶有大智慧

找古诗：想找古诗“两岸猿声啼不住”的下一句，直接用“两岸猿声啼不住”搜索，即可轻松知晓下句为“轻舟已过万重山”。

猜谜语：想知道“有头无颈，有眼无眉，无脚能走，有翅难飞”的谜底，直接搜索就可以知道为“鱼”。

玩填字游戏：要将填字游戏玩得出神入化，将那些问题百度一下，毫无疑问你是最棒的。

技巧2：找找有缘人

想看看哪些明星和你同一天出生的：用你的出生年月日（如1978年10月25日）搜索，就可以找到他们的相关资料。当然，用你的出生年月日搜索，也可以找到那天都发生了哪些大事（很显然你的出生是头等大事！）

想看看哪些人和我同名同姓：输入自己的名字搜索一下，就清楚了，当然也可能有很多自己的信息哟！

明星档案：如果你想找某明星（如张学友）的简历或身高等具体信息，输入“张学友 简历”或“张学友 身高”即可。

技巧3：你是谁

名词解释专家：在网上常有人说起“RPWT”这个词语，我不知道是什么意思，怎么办？用“RPWT”作为关键词搜索一下，就可以找到其含义。

中文翻译为英文：想找“葡萄”的英文单词，输入“葡萄”搜索之后，单击搜索结果页搜索框上方的“词典”即可。

英文翻译为中文：想找“innovate”的中文意思，输入“innovate”搜索之后，单击搜索结果页搜索框上方的“词典”即可。

Just do it

1.利用百度搜集一些精彩的谜语和小游戏，可供组织活动、外出旅游之用。

2.利用百度找一些歌星影星的资料以及他们的作品，好好收藏一把。

百度还开通了读者信箱，有任何疑问可以发信到dzrj@baidu.com，获得咨询。



图4

图5

次选择“设置→高级属性”，选中“激活NeroNet支持”，并单击“NeroNet”按钮，使其自动扫描网络刻录的设置。输入用户名和密码后单击确定即可。

完成上面的设置后，我们就可以在客户机上刻录光盘了。刻录光盘时在客户端启动Nero程序，在该程序界面中添加需要刻录的文件，然后单击“开始烧录”按钮，由于本地没有刻录机，Nero会先制作一个镜像文件，再将该文件传到服务器，即可进行刻录了。

三、大海捞针——局域网内文件搜索

[redacted]

因为互联网上有Google、百度等搜索网站的存在，在互联网上查找资料真是挺方便的，不管是想听歌曲还是需要图片，片刻光景就可以得到！其实局域网中的电脑里也保存了很多文件，为了一个文件挨个翻找麻烦不说，还不一定能找得到。Lan Spider的开发者一定是遇到类似的困境，于是开发了这样一款局域网文件搜索工具，帮助我们在局域网中快速搜索需要的共享文件。

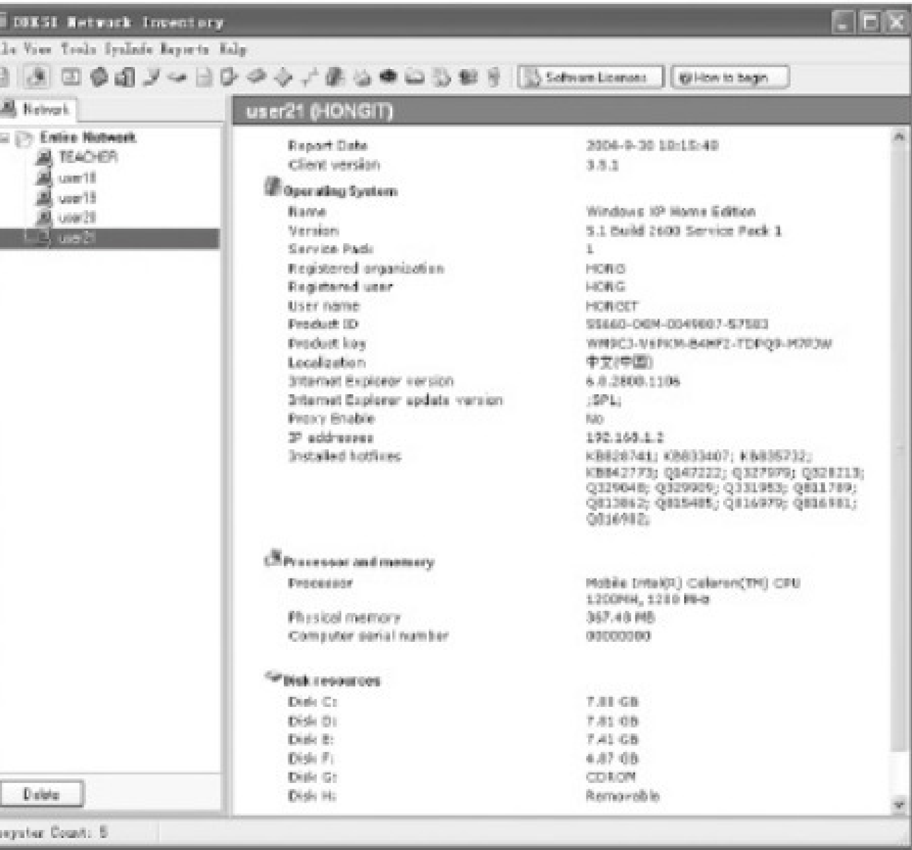


图6

Lan Spider是一款多功能网络文件搜索工具，能多线程同时对局域网中我们需要的文件进行搜寻（图6），并对结果进行多样化处理。同时在该窗口中对搜索的文件进行编辑、复制、移动、删除的操作，非常方便。

Lan Spider的主界面中有左右两个窗口，在左侧窗口的“File Name”项中输入要搜索文件的名称，包括扩展名。也可以只输入文件扩展名来对某一类文件进行搜索，比如“.mp3”。选中“Containing Text”前的复选框，即可以文件内容作为关键字进行搜索。单击“Refresh Net Tree”按钮，Lan Spider会自动检测局域网中所有在线的计算机，并将它们的名称显示在“Comprters”列表中。现在选择需要搜索的计算机，也可以通过选中“Select All”以全部在线计算机为目标。单击“Start Search”按钮开始，搜索结果将出现在右侧的“Search Results”窗口中（图7）。

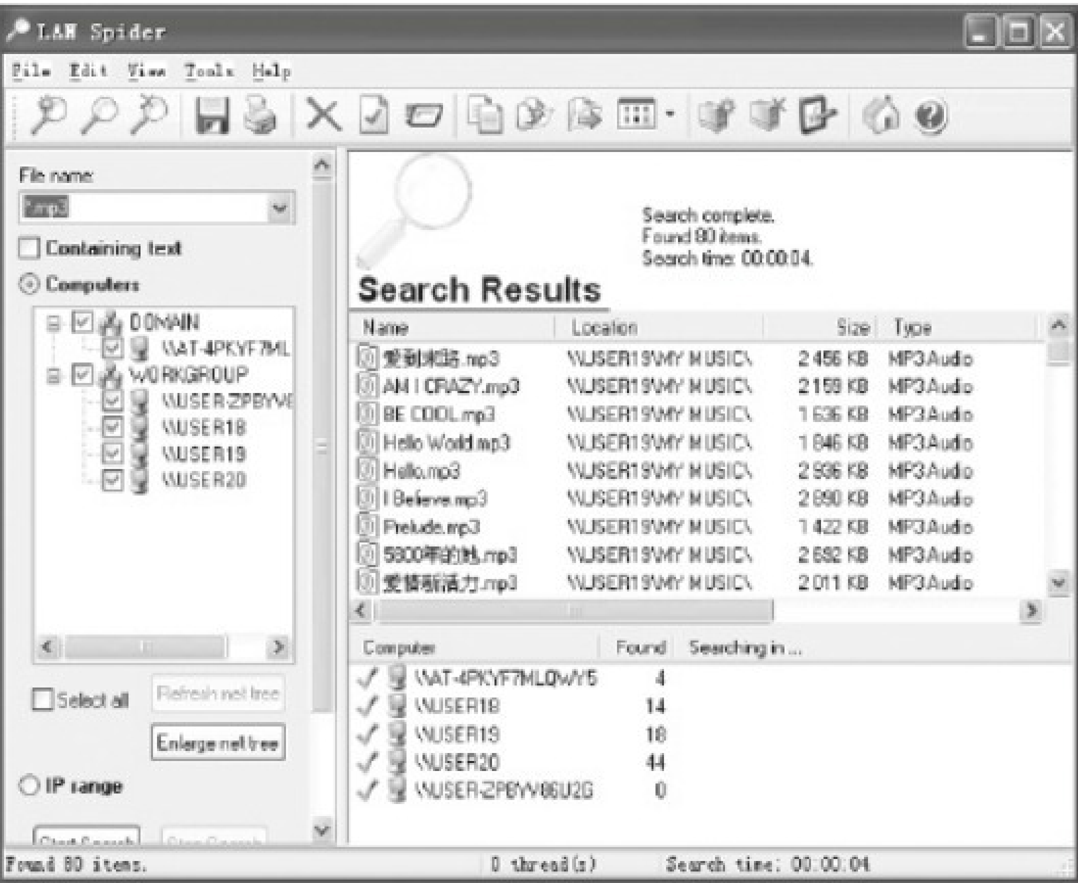


图7

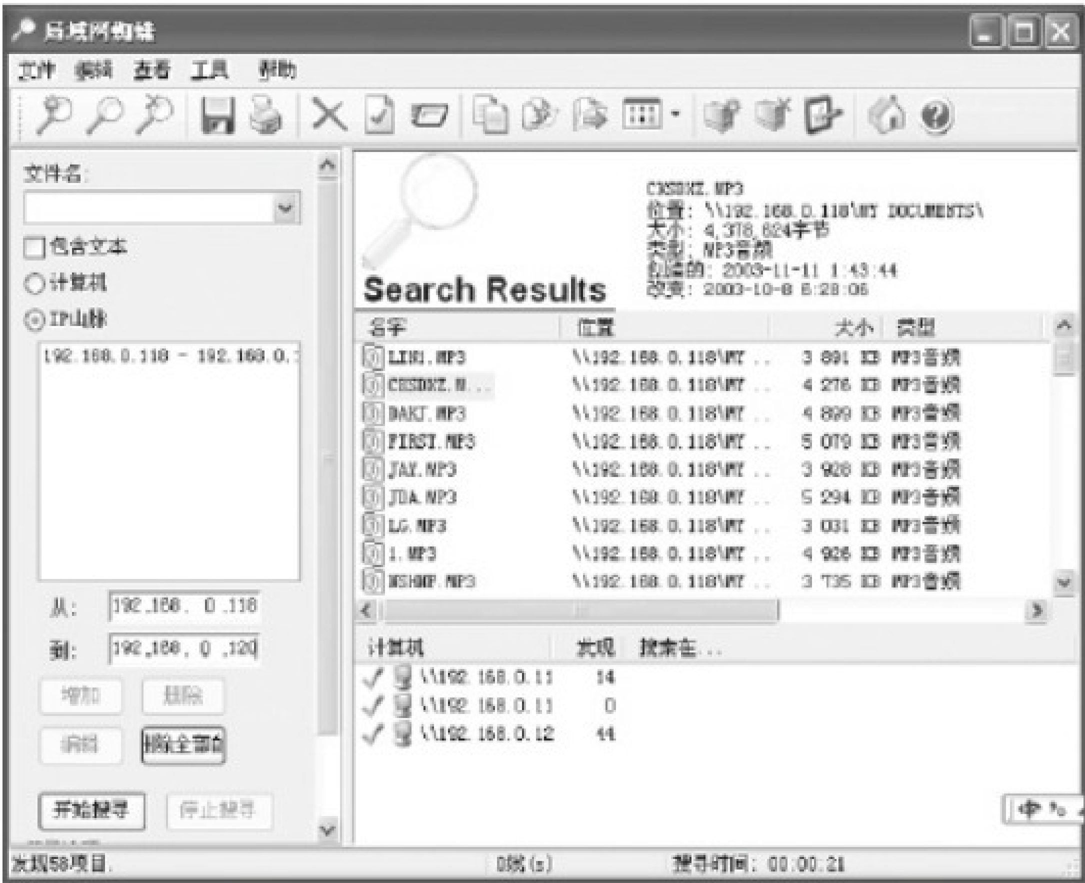


图8

Lan Spider还可以对某一段IP地址范围内的计算机进行搜索。选择“IP Range”项，在“From”“To”对话框中分别输入起止IP地址，随后单击“Add”将输入的IP地址添加到“IP Range”列表中。单击“Start Search”按钮，即可在指定的IP段内的计算机中搜索需要的文件（图8）。



［编者按］："休闲地带"将从下期开始，不仅为各位看官带来一些目前比较热门的休闲游戏，还介绍一些虽未上市，但即将由游戏公司代理运营的在线休闲网络游戏，以飨读者。

■北京 哈里菠萝

彩虹冒险

运营公司： 欢乐数码
推荐度： ★★★★☆
游戏类型： 大型休闲类网络游戏
下载地址： http://www.spgamecn.com/surp/sup_down.asp


图1

《彩虹冒险》是一款采用P2P网络系统而风靡全球的实时对战在线动作游戏（图1）。虽属于卡通风格的休闲类游戏，但其激烈的对抗性还使它作为"韩国政府特别指定游戏"，成为WCG的比赛项目之一。其清新亮丽的画面、3D"卡哇依"的卡通人物形象构筑了一个精美绝伦的虚拟世界。

启动游戏后，根据自己的等级选择相应的"频道"进入。小键盘区的"↑↓←→"控制方向，"Q W E"键使用物品，"R"键使用魔法卡片，"S"键近程攻击，"D"键远程攻击，空格键防御。为了防止等级不同的用户间对战，游戏提供按照级别入场的频道。进入比自己等级较低的频道时，胜利后所获得的分数会较低，而失败时所失去的分数则较高。所以，进入符合自身等级的频道作战比较有利。这里特别要值得一提的是其新推出的"大乱斗"模式——玩家如果对自己的实力很自信的话，可不限等级与频道，直接参与到大乱斗对战模式中。


图2

游戏中的卡片系统是最为重要的物品系统，利用金、黑、银、白四大魔卡的组合，可制定出多种战术。属性系统则对玩家的物品及场景有很大影响，物品属性和角色属性的合理搭配将产生出奇制胜的效果（图2）。此外，游戏中提供了战盟系统，加入战盟后可使玩家拥有一种归属感，而加入有名气的战盟也成为战盟队员的荣誉（图3）。


图3

能让每一位玩家放松心情、舒缓压力，即使是竞技游戏，也能轻轻松松进行对抗——这就是《彩虹冒险》的魅力。

火拼泡泡龙

运营公司： 腾讯
推荐度： ★★★★
游戏类型： 小型休闲类网络游戏
下载地址： http://game.qq.com/new05/game/ppl.shtml



图4

对于泡泡类的休闲游戏，大家都不会感到陌生，从街机移植过来的"泡泡龙"系列一直深受玩家（尤其是MM）的关注。《火拼泡泡龙》的出现改变了泡泡龙系列一贯半自由式的游戏方式，成了QQ游戏的一个新亮点（图4）。


图5

游戏方式很简单，控制你所发出的泡泡，多利用墙壁进行弹射，穿过障碍打到上层的泡泡，一旦3个颜色相同的泡泡黏着在一起即会爆掉。另外在爆掉泡泡的过程中，其余的异色泡泡由于没有"挂点"而导致下坠掉落，同样算入消掉的泡泡中（图5）。

单打独斗久了可能会很寂寞。别急，"鲨鱼奥尼""南瓜杰克""兔子鸭丫"及"Q哥哥""Q妹妹"等各种宠物会为你排忧解难，它们可都有各种神奇本领哦。在你发射完一个泡泡后的那段就绪时间里，使用它们可助你一臂之力。

《火拼泡泡龙》玩起来简单，但技巧多多，尤其团体作战要求很高，一举成名可不容易，还是去呼朋唤友来共同作战吧！

馅饼还是陷阱？

5年前，当人们在为“万元笔记本”的到来而欢呼时，谁都不曾想过笔记本电脑（本文中也简称为笔记本）会比台式机便宜……

2年前，当我们面对满大街的8999元、7999元甚至6999元笔记本时，谁也没有料到笔记本竟会出现3999元的惊人低价……

笔记本电脑的低价时代真的来临了吗？这些超低价笔记本究竟表现如何？带着种种疑问，让我们一同走进超低价笔记本，去探寻其中隐含的奥秘。

■北京 DuDuJam

——探寻超低价笔记本电脑的秘密

在国内市场中，“低价笔记本”一直就不是什么新鲜事物，它们大多打着“性价比”招牌，充斥在大大小小的IT卖场里。与国际知名品牌的主流产品相比，低价笔记本的售价仅为前者的三分之一甚至更低，难免不让人心动。但之前的“低价本本”多在6000元至万元间，对许多囊中羞涩的用户而言仍只能是“心动”，倘若是比主流台式机还便宜的3999元呢？其影响力恐怕就不止“心动”，而是让许多持币待购用户产生迫切的购买欲望。那么，3999元的超低价笔记本究竟是“馅饼”还是“陷阱”，消费者又该如何去看待它，这要从低价笔记本的来龙去脉谈起。

回顾——低价笔记本的前世今生

正因为有了物美价廉的消费心理，随即也就诞生了“价廉”的低价笔记本

低价笔记本在不同时期有着不同的概念和定义，几年前万元笔记本的低价表现在当时并不是最夸张的，准确来说它并非真正意义上的“低价”。就在人们为笔记本电脑平民化时代的到来而欢呼时，“移动PC”这个“另类”开始了其蓄谋已久的“侵犯”，这种价格极低且外形酷似笔记本的“准笔记本电脑”点燃了消费者的购买欲望。于是，市场火了、销量提高了、厂商笑了，就连一贯生产高端商务机型的IBM、HP也开始密切关注移动PC的市场走向。然而最终结局并不像人们所预期的那样，在“迅驰”推出、P4-M笔记本价格的一再跳水及与传统笔记本相比孰优孰劣的无休争论中，移动PC草草退出了市场，消失得无影无踪。

转眼到了2004年，随着笔记本售价的整体下调，使得万元乃至8000元档次的笔记本顺理成章地成为中端产品的典范。这时，迫于寻求出路的低价笔记本不得不再次亮出低价的招牌，以7999元、6999元甚至5999元的低价猛攻低端市场，业界对它们虽褒贬不一，但大都认为基于该价位已走到了低价笔记本的极限，笔记本电脑不可能会比主流台式机还便宜（就一般情况而言）。现在，包括神舟、新蓝等一贯走低价路线的国产品牌均已推出3999元的低价笔记本，价格甚至比一般的兼容台式机还低，人们不禁纳闷，3999元能生产出笔记本吗？



神舟的3999元笔记本

剖析——深入3999元超低价笔记本

低价能否保证品质？

俗话说“是骡子是马，拉出来遛遛”，衡量一台笔记本的好坏、优劣大致可分两步：一是主观使用评价，即通过实际操作、使用来判断其性能、使用舒适度及人性化设计等；二是客观拆解评价，通过拆解笔记本，对其机身材质、内部用料、外设分布等设计环节进行分析，以判断、推测其整体素质。这里我们就以一台售价为3999元的新蓝Dfree 2000A笔记本电脑为例，让大家“看”得清楚、“用”得明白。

1.主观使用评价

新蓝Dfree 2000A是一台采用非Intel平台的笔记本，其处理器为VIA C3-M 1.2GHz、搭配VIA CLE266+VT8235芯片组（集成VIA/S 3G UniChrome IGP显示核心），拥有128MB DDR 333内存、4200r/m 30GB硬盘、24×CD-ROM、14.1英寸XGA液晶屏。它基本上是一台“集成型”笔记本，凡是能集成在主板上的外设均无一例外地采用集成方式，以降低成本。

新蓝Dfree 2000A配置清单

配置名称	型号规格
处理器	VIA C3—M 1.2GHz
芯片组	VIA CLE266+VT8235
内存	128MB DDR 333
硬盘	4200r/m 30GB
显示芯片	集成VIA/S 3G UniChrome IGP
声卡	集成
液晶屏	14.1英寸XGA（1024X768）
电池	14.8V 2200mAh
质保	2年

依照惯例，在对一台新笔记本进行评测前，笔者通常会为其重新安装操作系统。1.2GHz的VIA C3-M处理器和128MB DDR 333内存的搭配实在过慢，英文版Windows XP的安装足足耗时1小时10分。由于Dfree 2000A只提供了一根内存槽，因此笔者用一根512MB DDR 333替换了原配的128MB，安装速度提高到50分钟，相比迅驰笔记本的25～30分钟，其性能差距很明显，这是对它的第一使用感受。

单从性能角度上看，仅有的128MB内存严重制约了Dfree 2000A的性能发挥，根本无法应付Windows XP这样极耗内存的操作系统。不过当笔者将原配的128MB替换成512MB后，系统运行速度明显加快，常见网络应用软件、Office等应用程序的运行也比较流畅，笔者甚至还用它打了一局CS，在较低分辨率下，画质与速度均属可接受的范围。至于电池续航方面，由于电芯容量较小所限（2200mAh），Dfree 2000A标配的4芯锂电池仅提供了约2小时的续航时间，勉强可满足一般需要。

Dfree 2000A的尺寸较厚（达35.5mm），外观设计也非常中庸，尽管钢琴漆面板增添了几分新鲜色彩，但古板、老套的整体外观却丝毫没有2005年的产品风格。其模具设计似乎停留在2000年的水准，因为它的外观与


键盘手感虚浮、缺乏弹性

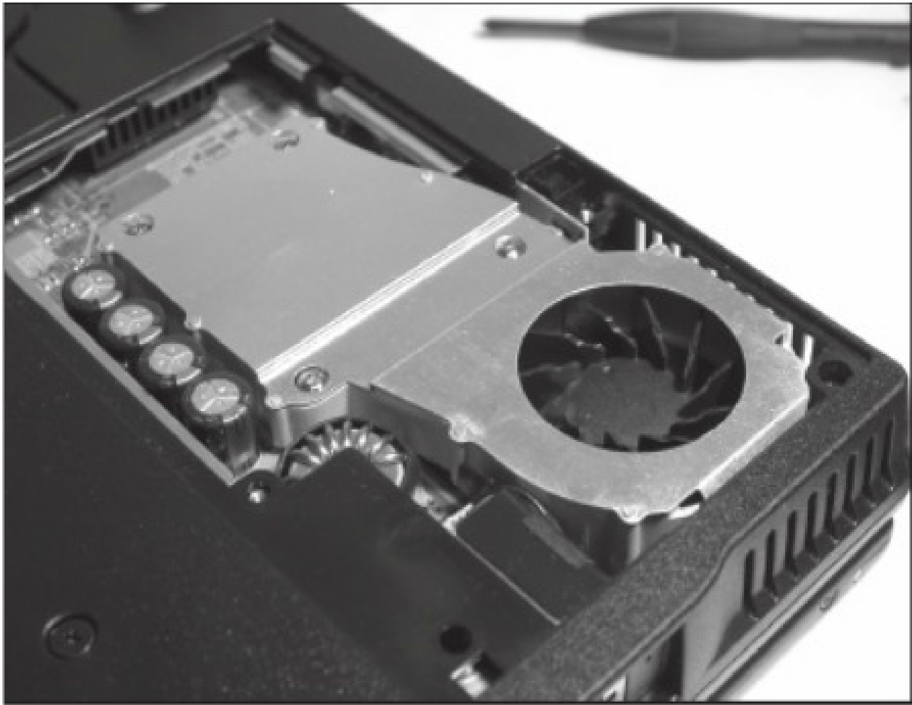
笔者曾用过的DELL Latitude CPI系列非常相似，而后者是一台诞生于1999年的PⅡ机型。

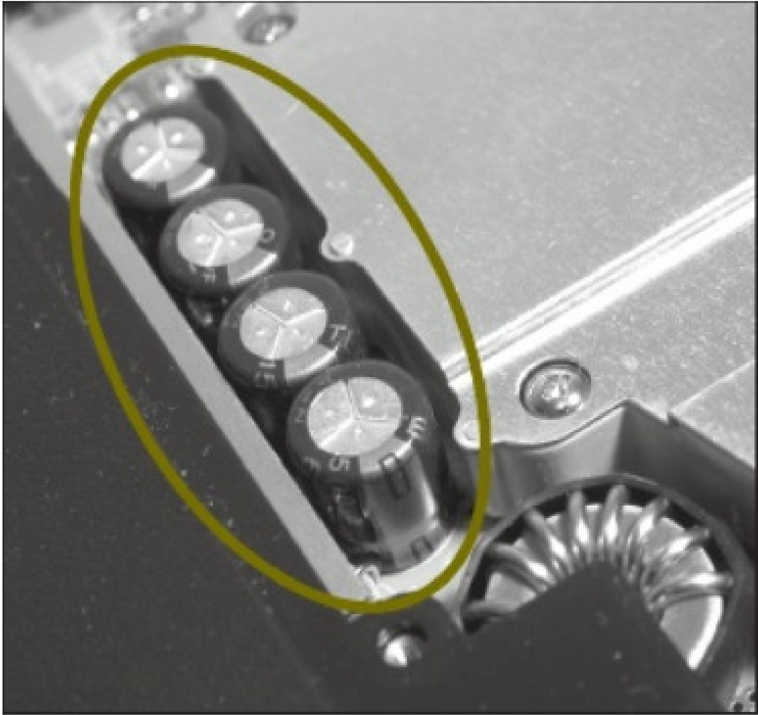
除了屏幕上盖为钢琴漆效果的镁铝合金材质外，Dfree 2000A机身的其他部位均为ABS工程塑料，拿在手中感觉有些不结实，略有松垮感；同时许多细节部分也比较粗糙，例如光驱面板就存在较大松动，推拉时甚至会担心脱落。

再来看看使用舒适度，作为一台仅3999元的笔记本，Dfree 2000A的液晶屏表现良好，虽没有什么特别出众的地方，但其亮度、色彩、对比度等方面表现尚可，与其他6000元、8000元甚至某些万元机型相比并无太大差别。但笔者不得不承认，它的使用舒适度实在不尽人意，其键盘键帽不仅欠缺弹性，底部也缺乏稳固支撑，下陷现象十分严重。最让人无法忍受的是，Dfree 2000A的CPU散热风扇的运转噪声实在过大，并夹杂着不间断的高频电流声，无论拔接电源后的全速运行还是使用电池的降频工作，散热器风扇始终未停过，嘈杂的噪声问题令其使用舒适度大打折扣。不过值得赞扬的是，其噪声虽大，但机身并不热，在约25℃的室内环境下，长时间工作后的Dfree 2000A底部仅略有“温”感，VIA C3-M处理器的低发热量再一次得到了验证。

2.客观拆解评价

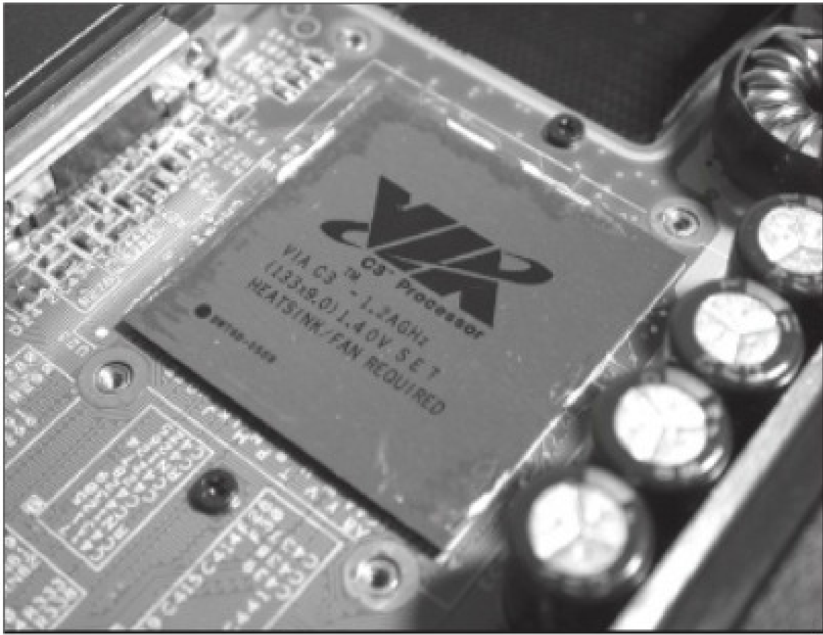
一台标准PC有10大主要配件（CPU、主板、显卡、声卡、显示器、光驱、内存、硬盘、键盘、鼠标），笔记本尽管有所简化或更改（例如用触模板或指点杆代替鼠标），但同时也增加了一些台式机没有的配件（例如电池），因此只需对其主要配件的品牌、规格及种类进行分析，就能对整机的综合性


Dfree 2000A的CPU散热器


塑胶封装的铝电解电容

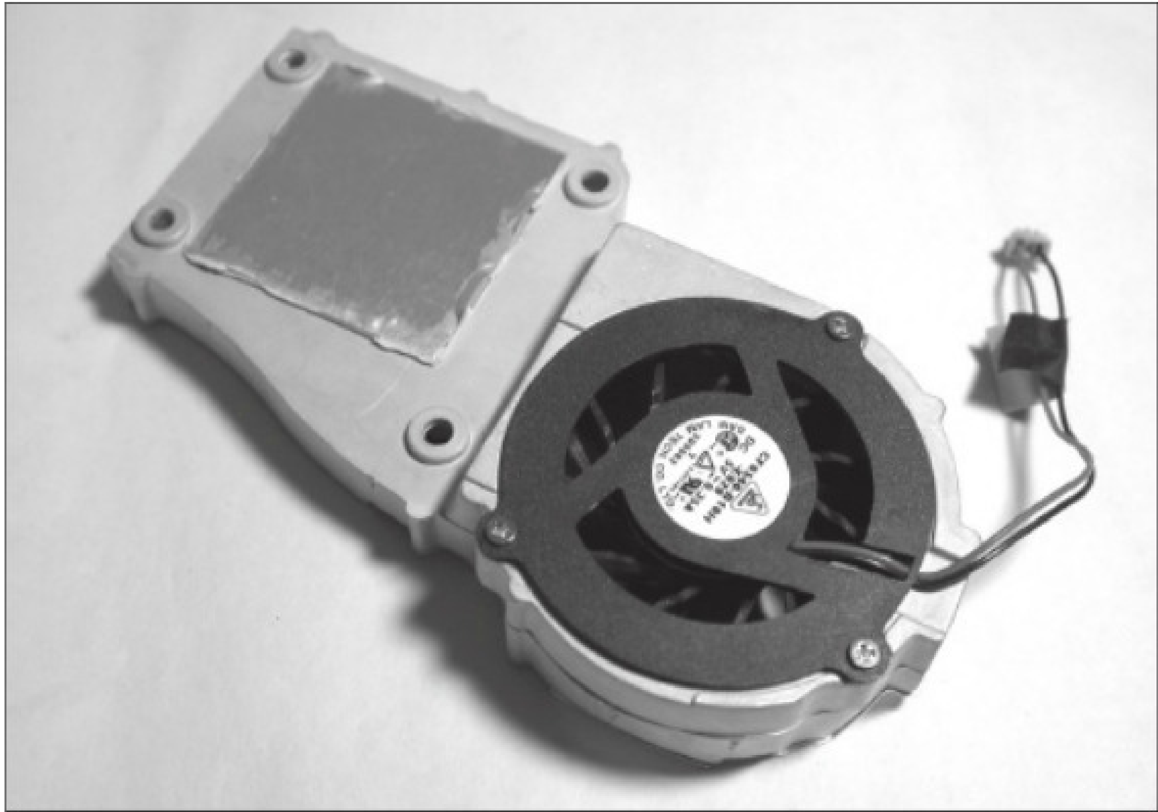
能乃至成本给予把握。

Dfree 2000A的CPU安置在机身底部，也就是主板背面，这是目前许多超轻薄机型的惯用设计，意在将处理器“独立”出来，避开机身内部正面的热量集中区。把笔记本翻转，拆除3颗固定螺丝后取下外盖，即可看到CPU的“藏身之地”。它的CPU散热器风扇很独特，扇叶为不规则形状，尺寸较厚。此时笔者发现散热器旁竖立着4个塑胶封装的铝电解电容，对笔记本电脑这种内部空间狭小、寸土寸金的高集成度设备而言，即便不采用性能稳定、成本高昂的钽电解电容，也应首选体积较小、铝壳封装的贴片铝电解电容。低价的背后必然隐含着成本的压缩。



VIA C3-M 1.2GHz处理器

取下散热器，C3-M处理器的“芳容”便一览无余。这颗1.2GHz的C3-M为BGA封装，即直接焊在了主板上，这样不仅省去了CPU插座，且便于搭配芯片组出售，降低成本。C3-M的中文名为“汉腾”，是威盛电子（VIA）2003年发布的一款专为轻薄笔记本设计的移动式处理器，它采用0.13微米制造工艺，核心电压1.4V，外频为133MHz。据悉，素以低功耗、低发热著称的C3-M即使在被动散热系统（即只安装散热片，不加散热风扇）的环境下也能连续工作24小时以上，可是为什么笔者手中的Dfree 2000A却如此嘈杂呢？


Dfree 2000A散热器特写

解铃还需系铃人。噪声由风扇而来，原因自然要到散热器中找。本页左下图为Dfree 2000A的散热器特写，在这个长度不足8cm的散热片上，风扇占据了近一半的位置；就构造而言，该散热器看似复杂，内部设计却很简单，并没有额外设计多余的散热鳍片，散热面积的不足很可能是导致风扇频繁运转的原因。紧接着笔者发现，散热器与CPU并非直接接触，也没有使用导热硅脂，而是采用一片类似双面胶的金属导热物质连接CPU与散热器的吸热底部，这样的设计往往应用在一些发热量不高的显示芯片上，不透彻的吸热设计是造成风扇频繁运转的第二个原因。最后也是不难发现的一点，它的散热片为铝材质，而绝大部分笔记本散热片的首选材质均为铜，众所周知，无论热传导系数还是比热容，铝材质均不及铜的效果好。


Dfree 2000A散热器正上方的网状金属盖

当然，C3-M处理器毕竟具备低功耗、低发热的特性，既然它无需较强的散热措施，那么在散热设备上缩减开支情有可原。但接下来的一项与散热器有关的设计却令人匪夷所思。我们知道，笔记本的CPU散热器大多安置在机身内部、键盘或边框的下方，因此当风扇全速运转时，“封闭式”工作环境会屏蔽一部分运转噪声。而Dfree 2000A则不同，虽然CPU散热器被安置在机身背面，但与其相反方向的机身正面却留有开口，外面仅仅覆盖了一层网状的黑色金属盖，这样噪声便会“如履无人之地”，直接由机身内部传至人耳，难怪它的工作噪声如此明显。


Dfree 2000A使用的希捷笔记本硬盘

在机身右侧，Dfree 2000A同样安置了一个对称的网状金属盖，它的下面并非笔者先前猜测的音箱，而是一些电路元件。由此可见散热风扇上方的“开口”是为了CPU散热而准备，正因为粗略的散热器成本加上不合理的内部设计，致使Dfree 2000A的散热系统已弱到必须在风扇上方开设进风口，已应对发热量并不“出众”的C3-M处理器。低价所带来的负面影响，着实令人寒心。

硬盘方面，Dfree 2000A采用了一块30GB的希捷Momentus 4200.1（4200r/m转速、2MB缓存）。在2.5英寸的笔记本硬盘领域，只要转速相同，各品牌间的



Dfree 2000A的内存模块，品质不俗，容量太小

性能差别并不大，这块Momentus 4200.1在Dfree 2000A中也发挥了其应有的水平。

Dfree 2000A采用一片容量为128MB的Hynix（俗称现代）原厂内存，需要特别指出的是，Hynix原厂内存的性能和品质相当出众，不能把它与市面上使用Hynix颗粒的杂牌内存相提并论。

3.整体评价

笔者没有按照惯例在Dfree 2000A上跑各大主流测试软件，原因很简单。首先对一台非Intel架构（尤其是采用VIA C3-M处理器）的笔记本电脑而言，测试软件的成绩是否真实、有效，与其他Intel架构机型是否具备可比性等因素都使结果失去了实际意义；其次，可肯定的说Dfree 2000A的整体性能根本无法与主流的迅驰平台抗衡，因此进一步在其身上追求测试数据，对普通用户而言也没有任何意义；最后，在仅配备128MB内存、且还被集成显示芯片“瓜分”了16MB的笔记本上跑测试软件，无论对产品本身还是对评测人员都是一种“折磨”。

超低价笔记本究竟成本几何？在3999元低价的背后，厂商究竟有无利润可图？这是我们共同关心的话题。由于缺乏更进一步的资料，笔者无法给予准确的答案，只能凭经验估算其大致生产成本。需要说明的是，厂商批量采购的零部件成本要比我们在市场上购买的零售价低得多。

配件种类	估计成本
CPU+主板 VIA C3-M 1.2GHz+CLE266+VT8235	900元
液晶屏（14.1英寸XGA）	1000元
外壳（镁铝合金上盖+ABS工程塑料机身）	500元
硬盘（希捷4200.1 30GB）	450元
内存（Hynix 128MB DDR 333）	100元
光驱（24X CD-ROM）	200元
电池（14.5V 2200mAh）	150元
键盘	150元
其他杂项	200元
平均保修成本（2年）	100元
合计	3750元

上述成本分析是笔者根据个人经验及相关资料进行的估算，所有配件均按最高标准估算，即便加上售后费用，总体成本也不会超过3750元，也就是说在3999元的低价背后，厂商与经销商仍然有利可图。

再来看看另一款同样打着3999元低价招牌的神舟P180C，与新蓝Dfree 2000A相比，其处理器和芯片组换成了Intel架构，为Celeron4 1.8GHz（台式机处理器）+845GV的组合，硬盘则缩小到20GB，同样近乎淘汰的核心组件，令神舟P180C的总体成本不见得会比Dfree 2000A高多少。似乎看来，现阶段低价笔记本市场并非“赔本赚吆喝”，而是呈现出一片双赢的局面。

深思——超低价笔记本的利与弊

低价笔记本的头上顶着“笔记本电脑”的美丽光环，倘若去之，它则一无是处

1.谁是超低价笔记本的竞争对手

正因为头上顶着“笔记本电脑”的美丽光环，低价笔记本才会显得如此诱人。但不妨从另一个角度思考，如果你对电脑的便携性并没有太高要求，或是对电脑的新旧没有“处女情节”，那么4000元的花费就仅能享受到VIA C3-M或Celeron 4处理器这样的“鸡肋快感”吗？

如果你看了本刊2005年第5期《沙里淘金——二手笔记本漫谈》一文便可得知，国内二手笔记本市场的繁荣，与大量设计精良、性能稳定、表现优秀、价格低廉的国际品牌二手商务机无不相关，这些“老家伙们”虽年事已高，但无论整机做工、设计、稳定性还是使用舒适度均比3999元超低价笔记本优秀。从目前的情况来看，4000元已能买到一台配备PⅢ-M处理器、830M芯片组、256MB内存及30GB硬盘的IBM ThinkPad T23，超低价笔记本已毫无性能优势可言。

再来看看台式机，4000元的预算，可在Intel Celeron-D和AMD Sempron中尽情选择，虽然预算尚不足购买液晶显示器，但无论性能还是使用舒适度，4000元的兼容机也不会比超低价笔记本差。当然，台式机先天性的体积问题注定了它毫无便携性可言。

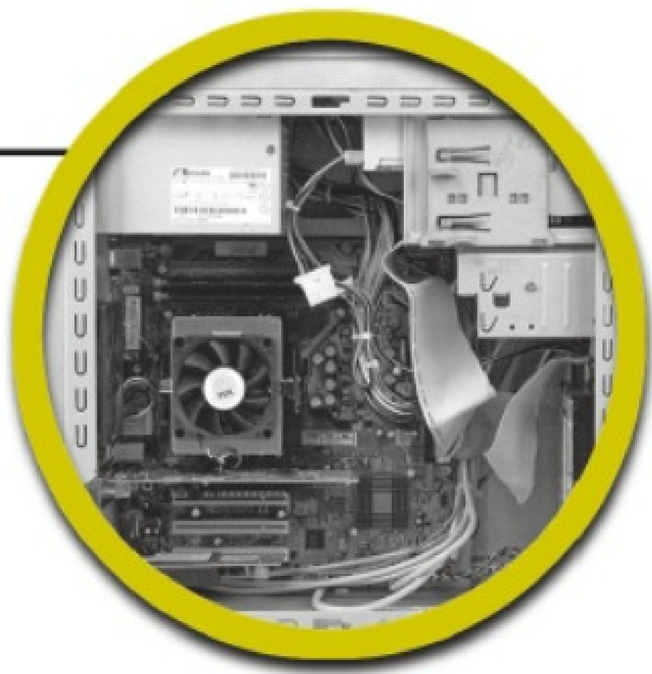
配件/机型（4000元）	低价笔记本	二手笔记本	台式机
处理器	C3-M或Celeron4	PⅢ-M	Celeron-D或Sempron
内存	128MB	256～512MB	512MB
硬盘	30GB	30GB	80～120GB
光驱	CD-ROM	DVD-ROM或COMBO	COMBO或DVD刻录机
显示器	14.1英寸LCD	14.1英寸LCD	17英寸CRT
显卡	集成	独立显卡	独立显卡
声卡	集成	集成	集成
使用舒适度	差	优秀	良好
性能	差	良好	优秀
便携性	优秀	优秀	差

廉价，是超低价笔记本的制胜法宝，但也是它唯一的优势。这种超低价是以牺牲性能、使用舒适度乃至整机稳定性为代价换来的。如果你需要是一台能陪伴你踏过五湖四海、随时随地移动办公的好帮手，那么多去二手市场转转，淘一台称心如意的二手笔记本并非难事，尽管它存在一定风险；如果你对便携性没有太高要求，仅仅是在一个地点使用电脑，那么古板的台式机则会更加得心应手。

（下转99页）

AGP与PCI-E的抉择

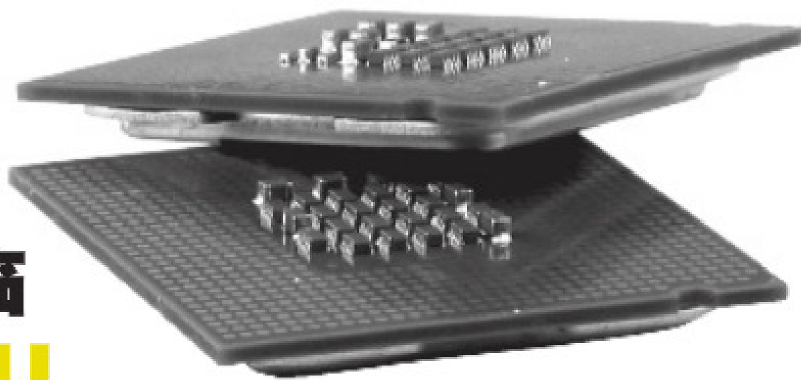
——2005暑期DIY装机形势展望



■四川 老莱



每年暑期都是国内电脑市场销售的旺季，届时主流兼容机会是怎样的配置，各主要配件的价位将如何？这是很多准备在暑期装机的读者最感兴趣的问题。本文将分析主流DIY配件目前的状况及未来数月内的走势，以便让大家在出手前胸有成竹。



64位与双核心降临

——换代关口的CPU

一、Intel处理器

除升级用户外，对于新装机用户而言，今年暑期我们已不推荐赛扬4和“老”的P4B系列（533MHz FSB，前端总线）处理器，而LGA775（即Socket T）接口的赛扬J和P4 6XX系列CPU将成为暑期市场的主流。

1.坚守阵地的Socket 478平台

虽然Intel力推Socket T，但Socket 478平台仍是今夏装机的首选之一。

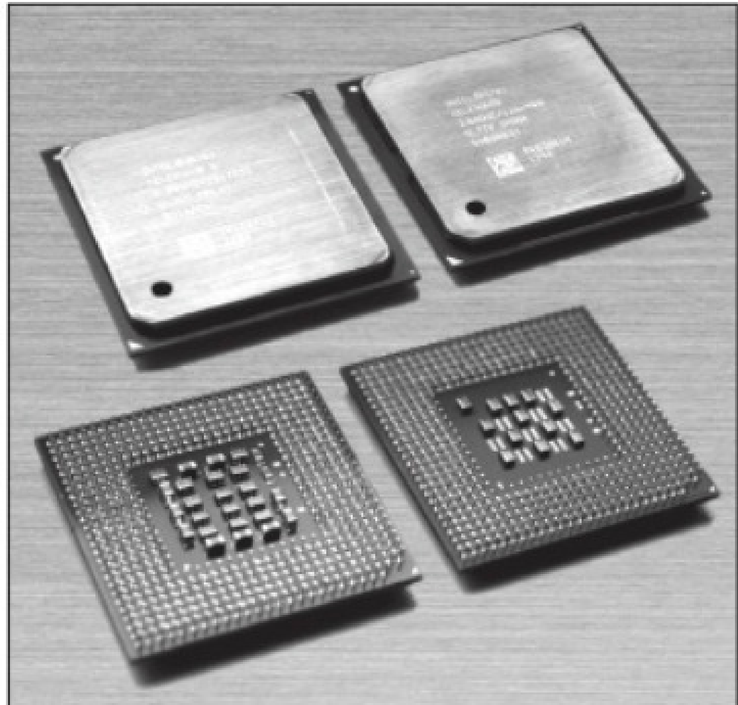
●P4E

Pentium 4 E系列采用Prescott核心，0.09微米工艺，拥有1MB二级缓存，800MHz FSB。相比P4C，P4E的性能提升并不显著，且功耗高达100W，发热量巨大，夏季炎热的气候对其是严峻的考验。

此外，Intel还有更高端的P4EE（Extreme Edition）系列，拥有2MB三级缓存，性能比P4E稍强，而价格可达万元，这注定其与普通用户无缘，本文对此类处理器亦不重点介绍。

●赛扬D

Northwood核心的赛扬4由于只有128kB二级缓存、400MHz FSB，虽便宜却性能低下。而赛扬D采用Prescott核心，二级缓存增大了一倍，前端总线也提升至533MHz。作为P4E的精简版，赛扬D具备强悍的超频潜力。它采用3XX命名，“Celeron D 320”的实际频率为2.4GHz，其他编号对应为325=2.53GHz、330=2.66GHz、340=2.93GHz。



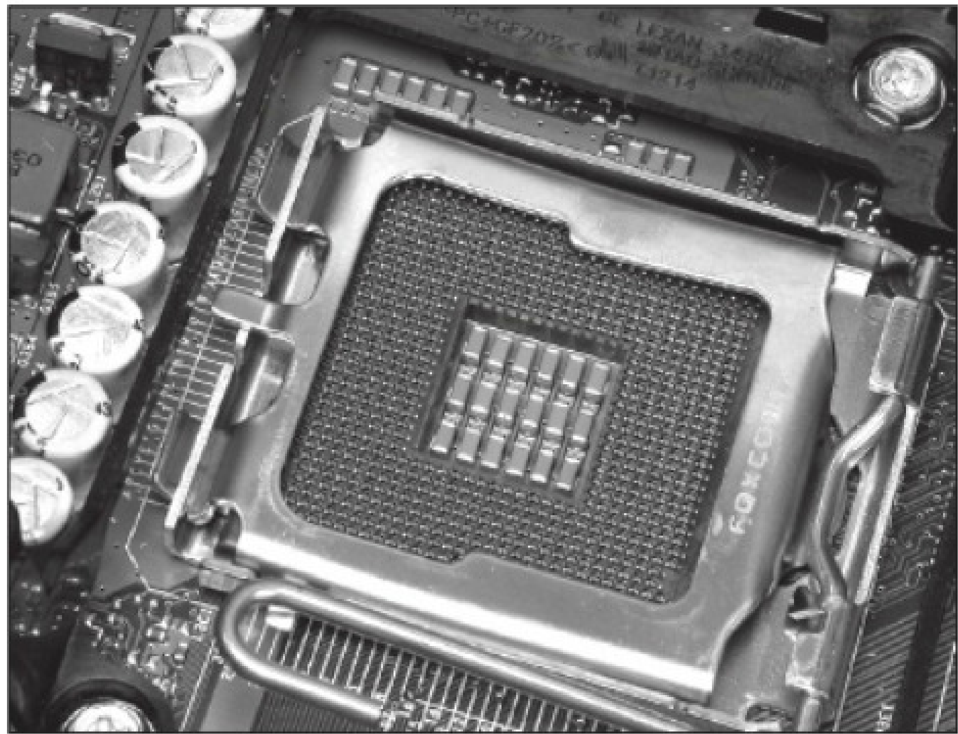
赛扬D（左）与赛扬4

2.被Intel寄予厚望的LGA775平台

淘汰Socket 478，重点推广Socket T（LGA775）是Intel的“如意算盘”，这个计划在克服诸多困难后正逐步走向成功。随着LGA775处理器的不断降价，LGA775平台有望水到渠成地在今夏成为主流。

●P4 5XX

其特性与Socket 478接口的P4E相同，区别只是接口，命名方式采用P4 5XX，部分型号还具备Intel的硬件防病毒功能（Execute Disable Bit，可防止恶意软件引起的缓存溢出攻击）。Intel将从今年第三季度停止P4 5XX的出货，取而代之是新的



LGA775处理器插座

支持64位扩展的P4 6XX。

●赛扬J

LGA775接口的赛扬D被俗称为“赛扬J”，它加入了硬件防病毒及CPU过热保护功能，主要有325J（2.53GHz）、330J（2.66GHz）、335J（2.8GHz）等型号。目前330J（705元，盒装）只比478接口的同类赛扬D贵10元左右，成为组建廉价PCI-E系统的较佳选择。

到暑期赛扬J的价格将可能低于同频赛扬D，而廉价915PL主板的大量上市，将为赛扬J的普及铺平道路。预计到暑期，i915PL+赛扬J的组合将成为继i848P+赛扬D后的又一消费热点。

3.临阵磨枪的Intel 64位处理器

以前64位系统欠缺的64位Windows操作系统已面世，面对早已厉兵秣马的AMD Athlon 64系列，Intel在高性能64位桌面处理器的研发方面落在了后面。但随着P4 6XX系列的发布，Intel也“正好”赶上了趟。

●P4 6XX

P4 6XX系列就是Intel采用EM64T（增强型64位）技术的产品，2MB二级缓存，有3.0～3.6GHz等款（P4 630、640、650、660分别对应3/3.2/3.4/3.6GHz），支持增强型SpeedStep和硬件防病毒。


支持64位计算的P4 6XX系列处理器

根据Intel的计划，今年暑期P4 6XX就将逐步取代5XX成为消费级市场的主流，而其价格应和5XX差不多，且可用于现有的915/925主板上（视主板品牌与型号而定，并可能需要刷BIOS）。

●64位赛扬D

据国外的报道，Intel将在近期推出采用EM64T技术的64位赛扬，编号是326、331至355，频率从2.53到3.33GHz，LGA775接口，同样使用533MHz FSB及256kB二级缓存。到我们截稿时，64位赛扬D的具体发布日期和价格尚不清楚，但笔者猜测，如果Intel真想推出此类产品，将很可能在暑期前上市。

4.成双未必是好事，Intel的双核心处理器

Intel在IDF2005技术峰会上公开了大量的双核心处理器信息，从桌面到企业级及移动领域都有涉足。最先成品化的是定位于桌面平台的Pentium D，它集成了两个1MB二级缓存的Prescott核心，代号SmithField，采用0.09微米工艺，编号为8XX，目前发布的840、830、820等几款（依次为3.2、3.0和2.8GHz）在第二季度量产，售价分别为530、320和240美元左右。

此外在桌面市场，Intel还有双核心的Pentium EE系列，同样基于SmithField核心，但加入了超线程技术，可实现4个逻辑核心。为搭配双核心产品，Intel随之推出了新的i945/955 Express+ICH7芯片组。


IDF2005上展示的双核心处理器运算场景，左为加入超线程技术的Pentium EE，系统中显示出4个逻辑核心。

从实测和过去超线程技术的效果表明，虽然双内核处理器是一个突破，但在缺乏软件支持的情况下，它是否能取得性能上的巨大提升，并在2005年底之前达到良好的性价比，形势并不乐观。

小结： Prescott核心处理器让Intel第一次在其一直引为自豪的功耗方面败在了AMD面前，但近年内Intel仍要倚重Prescott在主流市场与AMD全力竞争，其前途多少有些让人担心。

P4 6XX系列的二级缓存提升到2MB，是P4 5XX的2倍，但性能提升有限；同时它支持的EM64T技术在性能上与AMD 64位架构相比也不占优势。就目前应用来说，P4 630在性能上只比P4 530提升了不到5%，所以要想替代5XX系列，价格还需要进一步降低。只有这样，到今年下半年6XX系列才能顺理成章地成为P4家族的主流产品。

二、AMD处理器

AMD主流处理器也将完成从Socket A到Socket 939的转化，同时用Socket 754接口处理器主打低端平台。

1.明日黄花——Socket A平台

Athlon XP正淡出市场，而Socket A接口的闪龙（Sempron）继承了前者的性能和Duron的低价。但据报道，AMD为Socket A处理器定下的最后订单日期为2005年5月15日，服役多年的Socket A平台将会正式退出市场，在低端取代它的将会是Socket 754的闪龙。

2.新低端开拓者——Socket 754平台

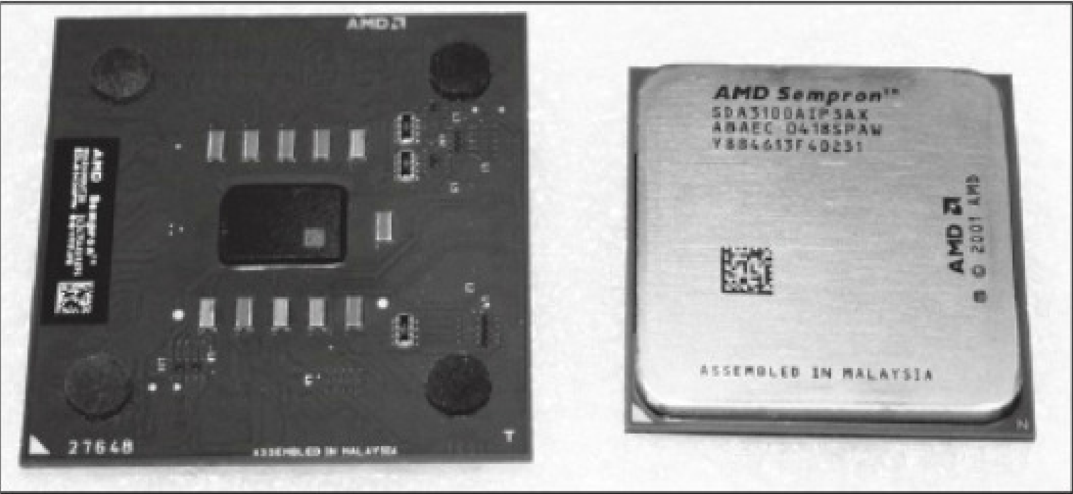
●上天，Socket 754的Athlon 64

它采用512kB（如Athlon 64 3000+，1180元）或1MB（如3200+，1580元等）二级缓存，只支持单通道DDR400（**编者注：***Athlon 64平台均由CPU内置内存控制器，而不是传统的芯片组支持*），但性能并不弱。鉴于Socket 939接口Athlon 64在性能/平台方面的优势，AMD已正式决定在2005年6月15日以后停产Socket 754产品。不过暑期市场上仍可能会有相关产品出售，其配套主板很便宜。

●得生，Socket 754的Sempron

目前市场上的Socket 754的闪龙有两种核心：早期

闪龙所使用的Paris核心二级缓存为256kB，并关闭了64位处理能力，常见的有Sempron 3100+；而新闪龙简化自Socket 939 Athlon 64，采用0.09微米工艺，二级缓存只有128kB，常见的有Sempron 2600+。



Socket 754（右）与Socket A接口的Sempron

新工艺带来的好处不言而喻，这能大大降低闪龙处理器的发热量，对超频玩家来说尤为重要。目前Socket 754接口闪龙2600+已跌到600元以内，很有希望在暑期成为AMD的新低端主力。

小结： Socket 754将成为"闪龙"的平台，虽然其"暂时"不具有64位处理能力（不排除将来AMD因竞争需要将其开启），但由于同样采用Athlon 64内核、整合了内存控制器，其整体性能要还是强于赛扬D，且超频潜力巨大。

目前Socket 754主板价格已全线下调，最低的已跌至4XX元左右。随着价格进一步下调，Socket 754 Sempron很可能成为暑期500元左右处理器的有力竞争者之一。

3.今朝主流——Socket 939平台

从技术角度来看，0.09微米工艺、Socket 939接口的Athlon 64已具备成为未来一两年内主流处理器的能力。但Socket 939产品已有多种核心，下面我们先熟悉一下。

●Newcastle核心

集成512kB二级缓存，0.13微米工艺，与Socket 754 Athlon 64相比，它内置了双通道内存控制器，性能更好。

●Winchester核心

Winchester核心，512kB二级缓存，是目前市场上的主流；由于采用0.09微米工艺，可有效降低发热量。

●Venice核心

到我们截稿之日，Venice核心的新款Athlon 64已开始发货。该核心的频率提升潜力并不大，但增强了内存控制器，并支持SSE3指令集。它的到来为更快的Athlon 64型号的推出打好了基础。

小结： Socket 939产品是现在及未来64位平台的最佳选择。Venice新核心不仅将取代低主频Winchester核心，还将淘汰高端的Newcastle和ClawHammer核心Athlon 64，应当是暑期Athlon 64平台的绝对首选。

4.AMD的双核心

虽然Intel双核心处理器的性能优势并不明显，但AMD肯定不会忽视。2005年4月21日，AMD发布了6款双核心Opteron处理器和4款针对桌面市场的双核心Athlon 64 X2（其中4800+频率为2.4GHz）。Athlon 64 X2带有双通道DDR内存控制器，拥有1MB二级缓存（每个核心512kB），Socket 939接口，用户只需升级BIOS即可在现有939接口主板上使用该系列CPU。由于Athlon 64 X2的频率与中高端单核心Athlon 64几乎相同，所以可预期的是，像Pentium D那样因工作频率突降而导致在一般商业应用软件中性能大减的情况，不会在它身上出现。

PCI-E杀近
——主板/芯片组篇

今年的暑期市场上，主板（芯片组）的选择余地将会非常大，市场上既有低端+低价如i848、PT800之类芯片组的产品，亦会有中高端的i925X系列。

一、Intel平台的主流芯片组

1.Intel（英特尔）

支持Socket 478的芯片组有800MHz前端总线的i875/865/848P及533MHz总线的i845PE/GE/GV等，而支持LGA775的芯片组则有i925/915系列芯片积。此外一些厂商还推出了非主流的478接口i915主板、775接口的865PE主板。这些主流芯片组我们已多次介绍过，本文不再赘述，近期值得关注的倒是Intel新推出的i915PL。

●i915PL/GL

由于i915P/G主板价位一直较高，为促进LGA775新P4平台的普及，Intel一方面强行减少旧款865系列芯片组的供货，另一方面推出了廉价版的i915PL/GL。

i915PL/GL芯片组和915P/G的最大区别在于只支持DDR内存，不支持DDR2；此外915GL不支持PCI-E X16，而915PL可支持。915PL/GL芯片组的报价比915P/G便宜近10美元，目前915P/G主板多在700～1100元，而915PL和915GL主板则大多定位在500～700元，并可能进一步降低。暑期市场中i915PL+LGA755赛扬J的组合将成为低端Intel平台的新热点。

●i955X/945P/G系列芯片组

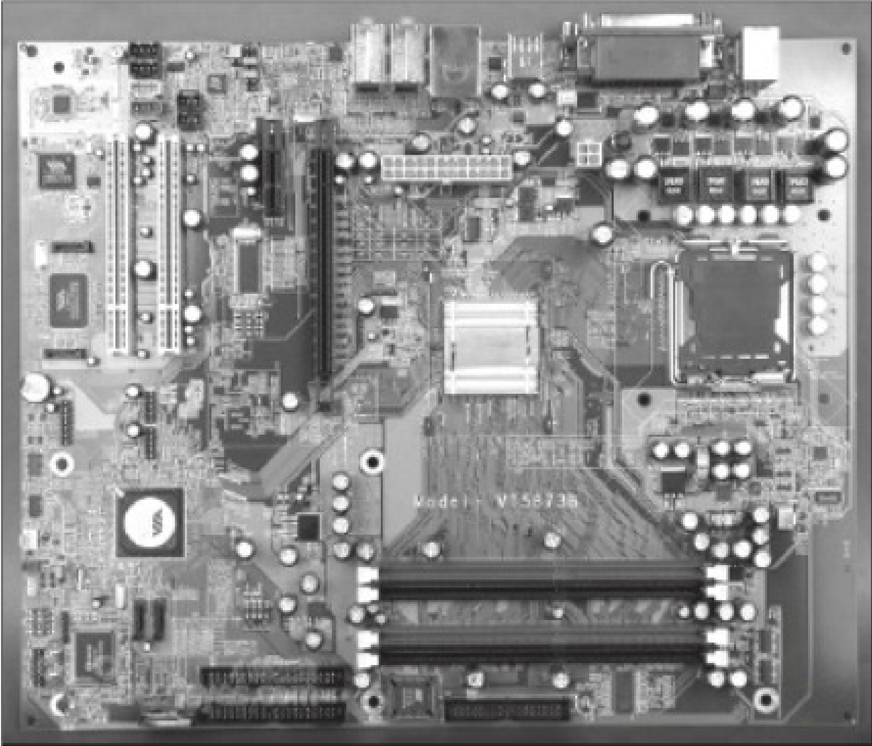
4月18日，Intel发布了其双核心处理器及配套主板芯片组955X，随后还将推出支持双核心的945P/G系列芯片组。955X Express芯片组将代替925/925XE，它们的最大区别是955X能支持双核心处理器。另据报道，Intel

面向主流市场的Pentium D系列及945P、945G芯片组的实际供货将在今年第三季度前后。

照此看来，我们就不能在暑期用上双核心处理器了？不过，一些主板厂商宣称，865/875P主板只要采用LGA775插座，可简单地通过刷新BIOS完成对双核心处理器的支持；而915/925系列主板在重新设计部分电路后，也能支持双核心处理器（目前精英等厂家已宣称推出类似产品）。这样新装机用户不仅可选择更便宜的平台，已购有这类主板的用户就不用为了升级双核心处理器，而要把主板换掉。

2.VIA（威盛）

目前VIA支持P4的低端芯片组PT800/PM800（整合型）只支持单通道DDR400，VT8237南桥可提供较丰富的多媒体性能及SATA/RAID控制器。而PT880/PM880则支持双通道DDR400，它们将在暑期作为支持Socket 478处理器的低端芯片组存在。



采用VIA芯片组的LGA775 P4主板

而PCI-E平台上VIA主要有PT880 Pro/894/894 Pro，分别面对低中高端PCI-E P4市场。PT894是VIA的首款P4 PCI-E芯片组（AMD平台的为K8T890系列），搭配VT8251南桥，具有相当强的性能，支持1066MHz FSB、DDR400及DDR2 667，并支持SATA2和RAID。

3.SiS（矽统）

SiS支持P4的主流芯片组有SiS649/656/655TX/655FX/648FX/661FX等。SiS661FX是一款整合芯片组，整合了SiS Mirage显示核心，价格低廉；而SiS649/656是PCI-E芯片组（前者只支持单通道DDR2/DDR，后者支持双通道）。

4.ATI

ATI在P4平台的芯片组是与AMD平台上RS480对应的RS400。RS400包括RS400、RC400及RC410三个版本，可支持Socket 478/LGA775接口的全系列P4和Celeron。RS400和RC400的区别在于前者内置图形核心，RC410则是RC400的简化版，不提供1066MHzFSB及DDR2支持，主要竞争对象为i915PL。RS400的图形核心为RADEON X300的修改版，支持DX9，但像素渲染管线只有X300的一半（2条），性能稍强于i915G集成的GMA900。

5.NVIDIA

nForce4 Intel版是nForce4家族的延伸，有标准版和SLI版两款，它不提供对DDR内存的支持，而是最高支持DDR2 667MHz，其南桥MCP04支持NVIDIA ActiveArmor和MediaShield技术、千兆以太网络及RAID5功能等。如果产能顺利到位的话，nForce4 Intel版将成为暑期市场上P4平台上最具实力的芯片组之一。

二、AMD平台的主流芯片组

1.Socket A平台

Socket A产品的市场惯性仍将持续较长时间，市场上采用VIA KT400A、KM400、KT600、KT880、NVIDIA的nForce2系列、SiS 741/748等芯片组的主板已很便宜（300～500元间），将是暑期组建入门级AMD平台或升级用户的较好选择。

2.Socket 754平台

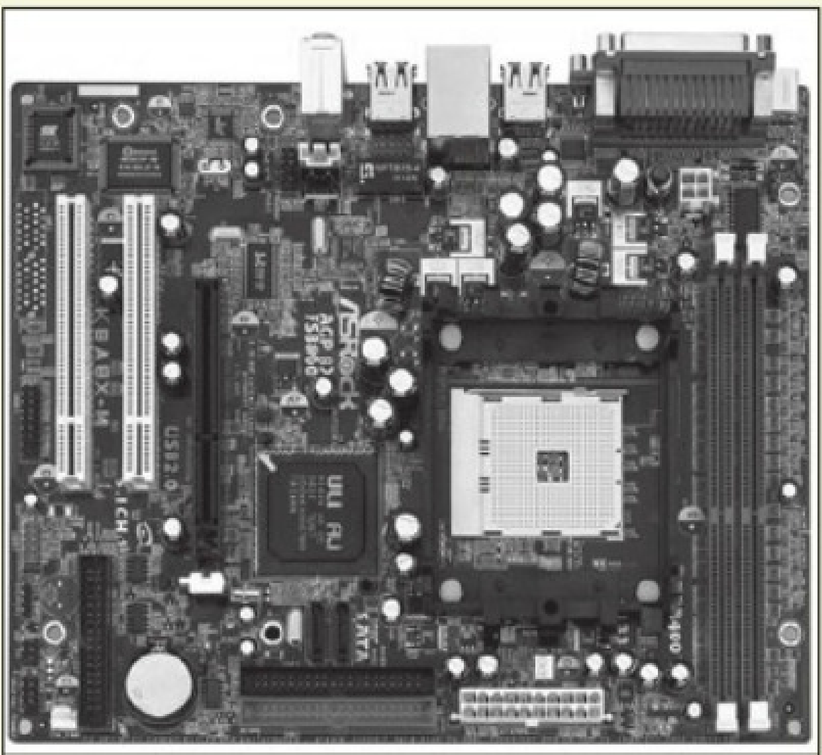
Socket 754闪龙将成为Socket A接班人，所以原本将淘汰而大降价的Socket 754主板仍有生命空间。相关芯片组中主要有nForce3 250、VIA K8T800/K8M800、SiS755等，这类主板已降到500～700元，性价比颇高。

●nForce3 250

nForce3 250系列支持SATA接口及RAID、千兆以太网、硬件防火墙、8个USB 2.0等，规格和功能在Socket 754平台属于最强阵营。

●ULi M1689

ULi（宇力）是ALi（扬智）公司推出的专攻芯片组市场的新品牌，M1689芯片组支持Socket 754/939 Athlon 64及Sempron，其最大特色在于单芯片设计，一颗芯片便可提供网卡、2个SATA、8个USB 2.0接口的支持，有利于降低成本。由于芯片组价格非常便宜，主板售价肯定不会贵，办公、网吧类用户用其搭配754接口闪龙组建低价平台很不错。



采用M1689单芯片设计的K8主板，价格低廉

3.Socket 939平台

●nForce4系列

nForce4系列包括nForce4、nForce4 Ultra、nForce4 SLI和专业

的nForce4 Pro，支持PCI-E总线，其中nForce4 SLI能实现显卡SLI功能。采用nForce4标准版的主板已突破900元大关，暑期时肯定还会进一步降价。

●K8T890系列

K8T890系列是VIA新一代PCI-E总线K8芯片组，包括标准版K8T890、支持双PCI-E图形接口的K8T890 Pro及集成D9显示核心的K8M890，初期搭配VT8237南桥，但后期已改用更先进的VT8251新南桥。目前多款K8T890主板已降至8XX元，暑期杀入700元左右应该不是梦。

●SiS756

SiS756支持PCI-E X16接口，SiS756FX还将支持双PCI-E X16槽，可实现类似NVIDIA的SLI技术；南桥将会搭配SiS965芯片。目前SiS756北桥早已进入大规模量产阶段，市场上可见到该芯片组的主板。

●ATI RS/X480

除后者整合显卡外，RX480和RS480（集成支持DX9的X300显示核心）的规格完全一样。X480/RS480支持PCI-E总线，搭配SB400南桥工作，支持8个USB 2.0、4个SATA 150（包括RAID 0、1）、4个ATA 133接口。

●ULi M1695/M1567

ULi M1695/M1567支持20条PCI-Express通道，可支持PCI-E X16单显卡或两条PCI-E X8双显卡模式。其特色在于M1567南桥还可支持一条原生AGP 8×插槽，华硕、捷波、华擎等厂商已推出采用该芯片组的主板。

小结： nForce4系列具有性能和规格优势，K8T890等具备价格和兼容性优势，ATI和ULi芯片组则另辟蹊径，可预料的是暑期Socket 939 Athlon64平台又将是一番热斗。

PCI-E和AGP的战争
——显卡篇

去年此时我们还在热望NV40（GeForce 6800）和R420（RADEON X800）的上市，而现在它们的后继者（衍生版）早已出现，以前的中高端强豪FX 5900、R9800等显卡则开始淡出市场。虽然目前PCI-E并没有表现出超过AGP一等的实力，但着眼未来，它替代AGP是必然。

一、NVIDIA阵营

目前NVIDIA的顶级图形核心为AGP版本的NV40（GeForce 6800系列），以及通过桥接实现的PCI-E版本NV45（6800 Ultra/GT）。根据目前的态势，除6800GT有可能在年内杀入2000元内外，6800 Ultra等仍将主要作为“形象产品”出现。而且在零售市场上，6800 Ultra之类的产品供货一直不很充足，因此今年暑期市场上，以6600系列为代表的2000元内中高端显卡、1000元内的中低端显卡仍是消费主流。

1.NVIDIA的中低端产品

NVIDIA的新一代入门级显卡主要有GeForce 6200和6200TC、6200A三款。PCI-E版的6200具备GeForce6系列所有特效，核心/显存频率为300/275MHz，显存位宽128bit，可灵活搭配128或256MB的DDR显存，并允许64Bit显存。目前6200显卡在600～800元左右。

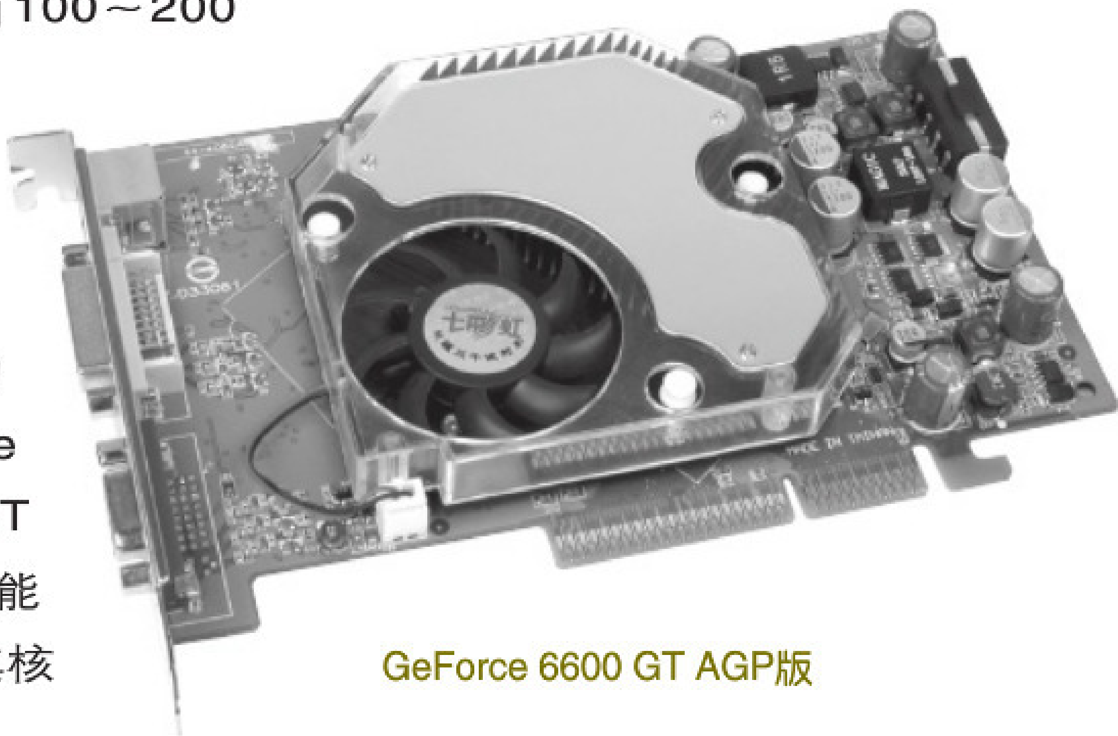
此外更低端的PCI-E显卡是6200TC，显存位宽32/64bit，其成本比6200更低廉，可通过特别的TurboCache技术让GPU通过PCI-E总线直接调用系统内存。笔者认为6200TC虽低价，但对个人用户的吸引力不大，追求廉价的PCI-E用户可选更划算的整合主板（如915G），追求性价比的用户则很难瞧上6200TC，所以其在暑期市场上的受欢迎程度并不被看好。

值得关注的新一代低端产品还有6200A（NV44A），其规格和NV44一样，但采用原生方式支持AGP 8×，性能比标准版R9550稍好，但面对超频版的R9550就力不从心了。64bit显存是6200A的一大缺陷，但目前最低价的6200A已降到500元左右，将在暑期市场上跟低端版的R9550展开一场恶斗。

2.NVIDIA的中高端产品

6800系列的性能虽强劲，但价格高高在上，而针对主流市场上的则是6600和6600 GT。定位在中端市场的GeForce 6600是一款原生PCI-E显卡，也可通过桥接得到AGP版，其性能和价格更中庸：6600系列的8条像素渲染管线是NV40的一半，采用128bit显存位宽，标准版核心频率为300MHz，显存频率则由显卡厂商决定。6600标准版目前普遍在899～1299元左右，暑期时可能还会有100～200元的价格下降空间。

同核心的GeForce 6600 GT版本性能更强，其核



GeForce 6600 GT AGP版

心/显存频率达到500/1000MHz，采用GDDR3显存，支持SLI技术。而6600 GT AGP除大部分产品默认的显存频率（900MHz）略低于PCI-E版外，其他规格均相同。6600 GT的价格在1399～1799元左右，已成为这个档次显卡的绝对主流。

此外暑期值得关注的消费级显卡还有6800 LE和6800标准版。6800 LE的性能和6600 GT差不多（特别是中低分辨率下），价格与后者相比并没有明显优势；而一些厂商2000元左右的6800标准版性能更强。在ATI推出0.11微米工艺的X800 XL/X800的同时，NVIDIA也推出了新的6800标准版（NV42），却改用更精细的0.11微米工艺，令成本进一步减低。暑期中6800标准版很可能成为又一款1500～2000元价位的中高端产品，从而将6600系列的价位推向更低。

二、ATI阵营

ATI给人的感觉越来越成熟，这不仅来自于低端热卖的R9550带给它的声望，在新一代PCI-E平台上ATI也有不俗表现。

1.ATI的中低端产品

ATI的入门级产品主要有RADEON 9550（RV350/RV351）、X300（RV370）和X600（RV380）系列。R9550主要镇守低端AGP市场，而X300和X600则面对低端PCI-E市场。

X300/X600皆是基于R9600核心、支持DX9的原生PCI-E产品。X300显存频率与R9600完全相同，也具有4条渲染管线，但核心频率从300提高到375MHz。目前X300显卡多在600～800元间，随着暑期临近，其价格将进一步下调，作为PCI-E平台“R9550”的它一直是GeForce 6200的“眼中钉”。ATI还有一款64位显存的X300 SE，性能自然弱不少，但成本更低。

X600系列的规格和6200处于同一水平，但由于前期产品的售价偏高，性价比没有太大优势；随着售价的降低（目前已出现700元左右的产品），在中低端PCI-E市场仍有一定吸引力。

2.ATI的中高端产品



中端新强豪X700

ATI的中端主力非X700系列莫属，起主要对手是NV的6600系列，其性能压倒6600标准版但略弱于6600GT。由于X700上市比6600晚，且最初只有PCI-E版，早期在市场上的反响并不大。迫于竞争压力，ATI已将新的128MB GDDR3显存X700（包括AGP版本）定位在999元，这会对该价位的6600标准版造成巨大压力。

目前2000元左右的X800标准版也值得关注，其竞争对手就是6800标准版。X800标准版目前在2000元左右，对中高端玩家颇具吸引力。由于新版X800配置更灵活，不排除其在暑期有进一步降价的可能。

编者注：*有关新款X700/X800 AGP版的详细介绍，请参考上期及本期杂志“新品初评”栏目中的评测文章。*

小结：今年暑期前ATI和NVIDIA都不会再有跨代产品出现，新一代主流显卡已呈战国争雄之势。而随着以i915PL为代表的低价PCI-E主板批量上市，PCI-E显卡可能将在今夏与AGP产品在出货量上基本平分秋色。

在低端AGP市场，ATI有老将RADEON 9550把守，目前在400元左右它基本没有敌手；NVIDIA的GeForceFX 5700 LE在R9550的强势竞争下已基本无还手之力，而6200A显卡的最低价已在500元左右，将在暑期让R9550感到压力。

在低端PCI-E市场，由于X300先入为主抢占了大部分份额，给NVIDIA的6200系列造成一定被动。虽然6200在性能上略占优，但X300/X600更容易拥有价格优势，所以未来鹿死谁手还需拭目以待。

在千元左右的中端市场，GeForce 6600和RADEON X700的PCI-E/AGP标准版正打得火热，两者在价格上比较接近，但后者具有性能优势，所以从X700应当更容易取得千元内中档显卡的市场优势。

在1500元左右的中高端市场，ATI目前明显缺乏强势产品，NVIDIA的6600 GT几乎一枝独秀，其性能稍强于X700 Pro。但由于超频性同样出色的X700开始施行千元价位策略，很可能将挖走很大一部分原本准备购买6600 GT的用户。

2000元左右的中高端市场仍是新的6800标准版和X800标准版之间的战争，两者不仅针锋相对，同时也在防范对手的同档次产品进一步降价，对更低一档的中端/中高端显卡的市场造成冲击。

目前这种态势很可能保持到暑期，不同的是相关产品到时都会出现一定降幅。对暑期装机用户而言，从499、999到1499、1999元，无论哪一档次的显卡，都有性价比不错的选择。

其他配件篇

上面我们主要介绍了CPU、主板、显卡三大配件目前的状况及暑期前后的发展趋势。相对于这三大配件来说，电脑中其它配件的种类/型号不是很复杂，更新速度也慢许多，选购起来相对简单。

一、价格动荡——内存篇

从3月初开始，内存价格持续下跌，到我们截稿之日止256MB DDR400最低价为170元，512MB DDR400最低价为340元，很多欲在暑期装机的朋友因此更关心暑期内存价格的走势。

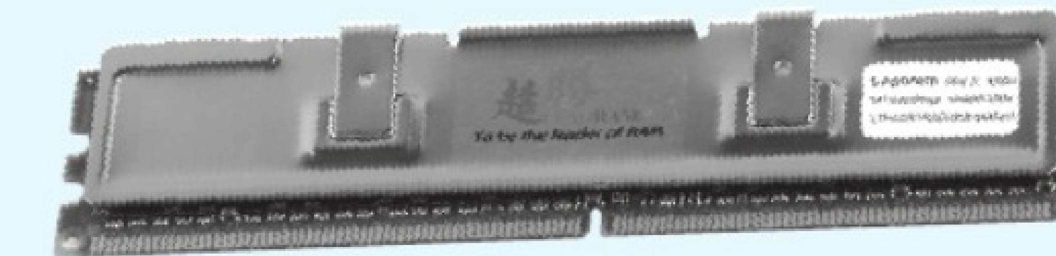
1.内存价格何处去

造成近期内存价格暴跌的原因笔者认为主要有三：

●主要芯片厂家产能大幅提升；

●4月份正是电脑市场的传统淡季，需求不旺，OEM客户需求的大幅减少，DDR2的需求也不明显；

●优胜劣汰，内存颗粒的领导厂商利用成本优势大打价格战，以期淘汰弱厂。一些内存条厂商迫于价格压力，降低成本控制产品利润，如将深受好评的Hynix D43芯片换成其它芯片。



DDR2难成主流

内存价格何处去？虽然目前各方观点不异，但普遍认为——随着全球内存晶圆厂产量不断增加及良品率的不断提高，加上每年第二季度进入市场淡季，需求量下滑，因此预估到2005年暑期之前，DDR内存价格持续小幅下滑。但随着暑期来临，从第三季度开始市场需求将逐步进入旺季，到时DDR内存价格出现反弹的机会较大。

因此，欲在暑期装机的读者，在内存价格进入较低谷时，适时下手先购入内存条以备装机之用，亦不失为稳妥办法。

2.DDR2暑期能否扶正

DDR2内存的电压从原来DDR的2.5～2.8V降到1.8V，功耗、芯片温度都有所下降。DDR2每次传送数据达到4bit，比DDR每次传送的2bit多一倍，目前市场的DDR2规格主要有400/533/667三种型号。与DDR400相比，DDR2目前除理论性能上更优秀外，无论实用性还是性价比都没有优势可言（DDR2内存的价格至少比同容量DDR贵出一倍）。目前主流LGA775 P4仍使用800MHz FSB，双通道DDR400就能满足带宽需求，即使处理器频率进一步上升，DDR500等高频内存仍能满足需求。

OEM大厂和笔记本厂商对DDR2并不十分看好，这也导致需求有限，而成本难以降下。从DDR2的主推厂商之一Intel推出i915PL芯片组（相对于915P取消了DDR2支持）来看，其明显对DDR2内存的市场表现失去信心。因此，DDR2要想在暑期成为市场主流，看起来不大可能。

二、平稳发展——硬盘篇



160～200GB的大容量台式机硬盘将是暑期消费主流，只要产能不出现大问题，硬盘价格将稳步降低。目前像西部数据的WD2000JB（200GB，8MB缓存）的报价已在880元左右，大有在暑期取代160GB产品现有价位的趋势。

今夏的硬盘消费还将呈现以下趋势：具备更大的缓存（8MB产品取代2MB型号）、更大单碟容量（如希捷单碟容量133GB的大容量硬盘7200.8）、SATA接口硬盘销量见长（新一代主板已普遍以SATA接口为主）。

在大家很关心的硬盘质保问题方面，虽然希捷硬盘5年质保的盒装硬盘已出现在市场中，但价格相对于散装产品高出150元左右。暑期市场上，一年保换及一年包换、第二和第三年免费保修的产品仍将是消费主流。

三、DVD刻录机的天下——光存储器篇

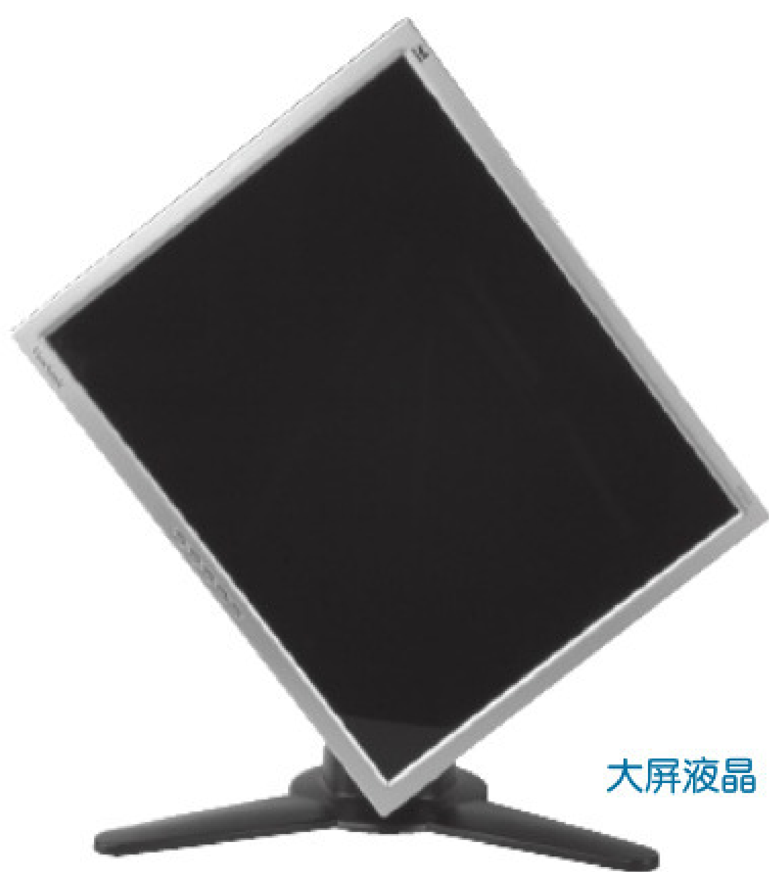
光存储器产品已进入相对稳定期，“蓝光”之类的设备短期内不可能成为消费主流。老CD-ROM盘踞在100～150元的最低价位上；DVD-ROM和CD-RW刻录机则稳定在200～300元的区间，对于要求比较中庸的读者，依然具有选择价值。



前两年流行的Combo在低价DVD刻录机的打压下，已基本失去市场；目前台电女娲16×DVD±RW、三星TS-H552U、LG GSA-4163B等多款16×双模式DVD刻录机已杀入499元价位，一些8×DVD刻录机甚至跌到了399元。这样的价位将基本稳定到暑期市场，到时对于中高档装机方案来说，DVD刻录机应该是当之无愧的标准配置。

四、纯平与液晶仍将并存——显示器篇

虽然液晶显示器价位不断大幅下跌，但绝对价格相对较高，今年暑期仍将是纯平CRT显示器和LCD产品并存的局面。纯平CRT显示器市场已很难有太多变化，800～1300元左右的17英寸纯平和1100～1500元的19英寸纯平仍是暑期消费


大屏液晶

的主流。

目前市场上的液晶显示器主要是15、17和19英寸，17英寸将是暑期消费的主流，19英寸的产品也将得到中高端玩家的喜爱；而15英寸产品由于与17英寸产品的价差已很小，将逐步淡出市场。目前17英寸的低端液晶多在1900～2200元左右，19英寸的低端产品多在2900～3500元左右。随着LCD产能和良品率的不断提高，再考虑到暑期厂商的促销因素，相关产品有望进一步降价。目前市场上的低价LCD多为16～25ms响应时间的产品，可基本满足低端用户的需求；暑期可能出现12ms响应以内指标的低价产品。

暑期到底能买到怎样的机器？

到了暑期，如果我们的预测没有太大出入的话，在5000元级的装机方案中，你应该能买到——

“品牌i915PL或K8T800主板（约500元）+赛扬J或Socket754 Sempron 2600+（550～600元）+512MB DDR400内存（400元）+X700显卡（850元）+品牌19英寸纯平（1200元）+160GB硬盘（650元）+16×DVD刻录机（450元）+2.1音箱（100元）+机箱电源（200元）+其它（200元）=5100～5150元”的电脑，这样的机器在性能上已完全能能超越一年前6000元级的配置。



在8000元级中高档配机方案中，可买到——品牌K8T890或nForce4主板（约600～700元）+Athlon 64 3000+（Socket 939，1200元）+两根512MB DDR400内存（800元）+GeForce 6600 GT显卡（1300元）+名牌主流17英寸液晶（2500元）+160GB硬盘（650元）+16×DVD刻录机（450元）+4.1音箱（250元）+机箱电源（300元）+其它（200元）=8250元。这样的配置用起来肯定爽，再添上一千多元还可装成SLI系统，那样游戏性能会更不错。

总的来说，对飞速发展的DIY装机市场进行预测是一件有趣而又困难的事。本文只是对2005年暑期大家能买到的主流配件进行了简要分析，是否准确，只有等待万变的市场来裁决了。有一点不可否认，未来的电脑产品不仅性能越来越高、价格越来越低，而选择也会更为丰富，这正是大家都期待的！

（上接91页）

2.超低价笔记本对市场的影响

可以肯定的是，3999元超低价笔记本的问世对高端市场的冲击力近乎为零，尤其是那些设计精良、售价高昂的国际品牌商务机型，后者稳定、卓越、安全的诸多特性早已稳固了一大批商业、行业用户，前者的低价根本无法撼动它们。

而对走中端消费路线的万元级笔记本来说，低价笔记本的影响力也微乎其微，前者仍然会依照传统降价规律，步步为营地调整价格直至停产。最“难过”的莫过于6000～8000元级别的低端机型，超低价笔记本的问世不可避免地会对其造成强有力冲击，也很可能引发新一轮低端市场的洗牌，哪怕是国际巨头也不例外。5999元的DELL Inspiron 2200和6999元的HP 2010就是最好的见证。

结语——低价笔记本的反思

作为消费者的我们，就一点责任也没有吗？

科技的进步使IT产品更新换代的周期越来越短，在有限的市场空间内，如何快速、有效地扩大市场份额是让厂商们绞尽脑汁的难题。低价是屡试不爽的法宝，谁的价格更低，那就意味着谁能更先一步吸引消费者的眼球，谁就能抢得商机。可是，价格必须围绕着价值规律调整，当一件产品的价格低至一定程度时，它很可能会违背价值规律，从而背离它原本应有的使用价值，3999元的超低价笔记本恐怕就属这一类。

长期以来，价格一直是国内用户购买IT产品时的首要考虑因素，其次才是品牌及其连带的品质。在这种消费观念的带动下，厂商们为了提高市场占有率，大打价格战，将一些违背价值规律，严重偏离市场导向的“畸形”产品匆匆推向市场，这不仅损害了笔记本电脑整体产业的健康发展，也损害了消费者的自身利益。其实，万元的“迅驰”、8000元的Celeron-M机型，都是一合品质优秀的“低价”笔记本的合理价格，而一味追求过分、夸张的低价，只会给厂商带来降质甚至作假的冲动，也会给整个行业带来恶性循环。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

读者 虎口脱险问：我的电脑使用845G主板，显卡是集成的，最近爱玩3D游戏，但很多稍大的游戏玩起来感觉非常吃力，**听说刷新显卡BIOS可提升其性能，因此我想刷新显卡的BIOS，请问具体应该怎么操作呢？**

答：普通显卡的BIOS升级并不复杂，只需找到与显卡对应的BIOS数据文件和刷新程序，然后在纯DOS下执行刷新程序即可。845G主板的显卡是集成的，其显卡BIOS也集成在主板BIOS里，一般来说在刷新主板BIOS的同时，也就刷新了显卡BIOS。因此只要按普通刷新主板BIOS的方法，就可刷新集成显卡BIOS了。

另外，也可使用专门的主板BIOS修改工具，自行提取最新的显卡BIOS进行单独刷新，但这一过程较为复杂，稍有不慎就可能导致主板出现异常，不推荐大家这么做。其实显卡升级BIOS后性能提升并不明显，甚至不如更新其驱动程序更有实际价值。如果真喜欢玩游戏的话，建议你还是购买一块独立显卡进行升级。

四川 龚胜

读者 王莉问：我最近买了一台DVD刻录机，但在**刻录碟片时经常失败，询问朋友后得知有可能是因为DMA模式未开启所致。请问是否的确如此？**刻录机的DMA模式具体如何打开呢？是不是需要安装专门的驱动程序？

答：正常情况下普通IDE接口的刻录机在Windows下是不需要另外安装驱动程序的，在DOS下才需要驱动程序。不过，建议你最好安装新版的主板芯片组补丁程序，能让IDE接口的性能得到最大发挥。

要打开刻录机DMA方式，最好将光驱单独接一个IDE口，并注意使用80针的信号线，然后在“设备管理”光驱属性中选中DMA选项即可，打开光驱的DMA选项可有效降低光驱读盘时的CPU占用率，这一点对DVD刻录机尤其重要，会对DVD软解压效果及刻录可靠性有很大影响。

四川 龚胜

读者 海龙问：我是个电脑初学者，有几个**电源方面的问题**想问，就是什么是“ATX”？ATX规格的主要特点是什么？另外我的电脑为何按机箱上的电源开关不能关机，而是进入休眠状态，软关机正常。

答：所谓“ATX”，简单说就是目前占主要地位的主板结构和电源技术。它的主要特征是：易于使用，电路的电容量利用率更高、电压更利于管理，减小了电路板布线的复杂度；增强了对I/O发展趋势的适应性。另外，只用一个电源就可把±5V、±12V、3.3V和遥控电源信号合为一体，把连向主板的线路统一固化到一个20针的接口上，同时还支持软关机等高级电源管理。

对于ATX构架的电脑，在主板BIOS电源管理设置中，有一项对机箱电源开关的设置，单按机箱上Power

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《魔兽世界》问题集补充

问：每个玩家除了一开始就有的16格包外，还有4个包裹位，这些包到哪里去拿呢？

答：包裹的档次大致是以包裹的格数决定的，从最低级的6格包一直到16格包（有几个任务可得到4格包的奖励），除了一开始就有的16格包外，其他包裹大体有3种方法可得到：一是打怪掉落，当然这有相当的运气成分在里边，一般说来怪物等级越高所掉落的包的格数也越多；二是向NPC商人购买，但价格较高，最差的6格包也要5个银币左右；三是请学裁缝的玩家帮忙制作，只要你提供原材料（布类和线），一般来说对方都会帮忙的。

问：我练的是人类战士，现在20多级了，目前在铁路堡闲逛，明明有很多NPC有任务，可是为什么头上没有表示有任务的黄色“！”呢？

答：每个任务都是有级别要求的，这种要求不仅体现在级别不够不能接某些任务上，有时级别太高一些低级任务虽还能接，但任务NPC头上没有表示有任务的黄色“！”。就你所说的情况，你在铁路堡接的任务可能是矮人的新手任务，你已20多级了，没必要再接这种任务（如果你实在很闲或想得到任务的奖励物品则另

键可设定用来关机，也可用来挂起进入休眠状态，此时要用Power键关机的话，需按住4秒钟以上不放才能关机。

四川　龚胜

读者　麦冬冬问：我最近买了一个光电鼠标，是PS/2接口的，在电脑关机后鼠标的指示灯还会亮，请问是否正常，有办法解决吗？另外我的机箱常有带电的感觉，不知是何原因？鼠标的指示灯亮是否与此有关？

答：ATX电源在关机后并没有切断所有的电源供给，而是保留了一组5V的电源给主板供电，以保证实现电脑的远程唤醒、键盘开机等功能。尤其是如果你设定了键盘开机，那么在关机后电源仍然会为主板的PS/2口供电，就会导致鼠标在关机后仍然发亮。这并不是什么大的问题，可不必理会。要解决也有很多方法，比如禁用键盘开机功能，或关机后彻底切断主机电源。若使用USB接口的鼠标，就不会有类似问题出现。

如果机箱或电源的质量不好，比如电磁屏蔽不好，可能造成机箱带电。另外，对于两相电源要注意插座应符合“左零右火”的接法，否则也可能造成机箱带电。机箱带电不仅可能造成设备损坏，甚至可能导致人身事故。因此机箱最好能接地。从前面的介绍可知，关机后鼠标指示灯亮与机箱是否带电无关。

四川　龚胜

读者　老菜问：我是个游戏爱好者，最近我打算**升级一下显卡，**请问是否需要购买采用128M或更大容量显存的显卡？

答：其实盲目购买大容量显存显卡是一种误区，大多数情况下64MB显存就足够，足以应对日常工作和大部分的游戏。只有在高分辨率、高速全屏抗锯齿以及处理大的纹理数据时，大量的显存才能表现出价值，不过这种应用的机会实在是很少的。就现阶段情况而言，大部分中低端用户确实没有必要单纯追求显存容量。

如果在购买显卡时有足够的资金预算，那么购买配置128MB或更大显存的显卡当然也没有错，但如果预算比较紧张，建议你还是更多关心一下显存的位宽和品质。客观地说，配置多大的显存与显示芯片的档次要匹配，对几百元的中低档显卡而言，64M显存、128位位宽的配置是性价比最高的。

四川　龚胜

读者　寒冬问：我想买一块带TV输出接口的显卡，好在客厅的大屏幕上玩游戏，请问选购时应注意哪些问题？另外现在人们谈到显卡时似乎只关心其3D图形处理方面的话题，请问显卡的2D显示性能是否已不重要了？

答：首先要注意接口的类型。显卡上使用的TV输出接口有普通TV输出口和S端子两种，最好选择采用S端子的产品，能获得更好的效果。其次要注意是否支持TV输出和CRT同屏显示，如果不支持，使用上会有一些不便。最后就是要注意制式兼容的问题。大家知道电视主要分为PAL、NTSC等制式，相应带TV输出的显卡也要分制式，二者应匹配。如果你的显卡只支持NTSC制式，而电视又只支持PAL制式，就无法欣赏到彩色的图像了。

对绝大多数显卡用户来说，最常用到的还是2D环境下的显示输出。如果2D效果不佳，那么可能就连一般的文字显示都是模糊的，这样的显卡3D性能再好，又有多大的意义呢？随着液晶显示器的普及，对显卡2D输出效果的要求更高，因此我们选购显卡时一定不要忽视对2D显示性能的关注和检测。

四川　龚胜

读者　何亮问：我看到一篇文章说用光驱无法正常播放CD影片通常是因为没有正确连接CD音频线导致，但**我的电脑并未连接音频线，也可正常出声，请问原因何在？**这两种播放方式有什么不同吗？

当别论）。

问：任务追踪系统是怎么回事？能解释一下吗？

答：有很多任务是要杀死多少个某类敌人，或者是收集几种道具，对于这种任务，按L键打开任务列表，然后按住Shift键并用鼠标左键点击任务名，在游戏界面右点会显示出“进度条”，告诉你某个任务中某类敌人或某种道具收集的完成度。不是每个任务都可跟踪的。

问：任务物品到底能不能买卖呀？很多人说行，为什么我不行呢？

答：必须明确的是任务物品的情况并不完全一样，有些任务物品会标出“任务物品”字样，这种物品在没有接到相关任务的情况下打怪不会掉落，也不能买卖或交换，有些任务的任务物品还有别的用途，这种物品即使没有接到相关任务也可打到，还可买卖或交换。

《极度深寒》问题集

问：游戏刚开始时屏幕视角晃得很厉害，看得人想吐，请问可让屏幕不那么摇晃么？

答：这是游戏刻意营造的效果，由于要模拟一艘汪洋大海的航船，所以这种颠簸颤抖的感觉是必不可少的。其实玩家们不必担心会不适应游戏。游戏后期钻探平台的场景以及大部分的室内场景都没有这种摇晃效果。

答：传统CD"音频线"的作用是——连接CD-ROM驱动器和声卡，把模拟音频信号从CD-ROM驱动器直接传输到声卡上，实现CD音乐的播放，现在流行的声卡和光驱都支持"数字播放"方式，可将数字音频通过声卡发送到扬声器上，因此不需要使用音频线也能播放CD碟片。

使用"数字播放"的好处有两点：一是它减少"数模"转换的过程，可使你能欣赏到更纯正的CD音乐；其次，传统的CD"音频线"往往是音箱噪声的主要来源。不过"数字播放"的缺点在于播放时要占用一定的系统资源，模拟播放时，几乎完全是光驱自己的事，不占系统资源，比如有时机器都死机了，CD还照样在播放，最后很多CD播放器和较老的CD驱动器，尚不支持"数字播放"。因此是否使用"数字音频"的方式播放CD音乐碟片不能一概而论，你可根据自己的具体情况确定是否安装普通音频线。

四川　龚胜

读者　高辉煌问：最近液晶显示器价格下跌了很多，我也买了一台，**但听说液晶显示器比较娇贵，使用不当容易损坏。请问在使用维护时应注意哪些问题呢？**另外液晶显示器的寿命是否比较短？

答：液晶显示器相对CRT显示器来说的确要娇贵一些。使用时要注意防尘防潮，清洁屏幕时尽量不要采用含水分太重的湿布，以免有水分进入屏幕而导致LCD内部短路等故障发生，尤其要避免使用酒精等有机溶剂，建议采用眼镜布等柔软物对屏幕进行擦拭即可。另外切不可自行拆卸液晶显示屏，即使在关闭了很长时间以后，背景照明组件中的CFL换流器依旧可能带有1000V以上的高压，可导致严重的人身伤害，或使显示器彻底损坏。

液晶显示器中，液晶面板的寿命是相当长的，主要易损件是背光灯管，其正常寿命也有好几万小时，使用10年左右是没问题的。背光灯管损坏后更换起来也比较方便。因此我们不必过多担心液晶显示器的寿命问题。

湖南　苏旅

读者　费洪波问：最近买了台**DVD刻录机**，想变成移动外置的，于是又买了个外置光驱盒，结果本来内置刻录4×的DVD盘只需要15分钟，现在20分钟才刻录不到20%的数据，这是怎么回事啊？另外奇怪的是，如果用内置刻录的话，配合Nero刻录软件就会经常出现刻录失败的问题，把刻录机装在别人电脑上又很顺利地刻录了10多张光盘，不知道是什么原因？

答：Nero软件是一款共享软件，如果使用了不正确的注册码（比如一些注册机算出来的所谓注册码），虽然运行时看起来似乎是正常注册了，但实际使用时会出现刻录不稳定、数据时常丢失等情况，因此建议你不要随便使用一些来历不明的注册码。一般情况下购买DVD刻录机时都会附送一些OEM正式版刻录软件，你可试试安装使用这些软件。

检测Nero注册码是否正常的办法是：1.在Windows下打开一个DOS窗口；2.进入Nero的安装目录下的Nero子目录。如C:\Program Files\Ahead\Nero下；3.执行"nerocmd --listdrives"（注意nerocmd命令有两个"-"线），此时，如果出现OK字样则说明注册码正确，否则就是有问题。

当然，除了Nero软件本身的问题外，你也可试着查看一下光驱接口连线是否正确，比如刻录机驱动器应该接主盘（MASTER）的却错误地被列为了从盘（SLAVE），或者是你所使用的刻录盘片质量欠佳的原因。至于外置刻录的问题，一般情况下我不建议你使用变相外置刻录机（即买台DVD内置刻录机配合外置光驱盒使用），因为外置光驱盒只是为了方便一些用户在不同的电脑上交换光盘数据或作为独立光驱播放器使用而已。其和PC机的连接接口多为低速的USB 1.1接口（早期产品甚至是并口），根本无法发挥光驱的

问：游戏里我在地上或屋子会拾到很多文件，我的英文不好，不知道这些文件有什么用处？漏拾了对游戏流程会不会有影响？

答：这些文件是帮助玩家了解剧情或熟悉某种武器而使用的。由于武器的使用没有什么窍门，所以觉得头疼的话完全可不理会这些文件。如果你想更深入地了解剧情，则又另当别论了。

问：请问游戏里怎么补充弹药和生命？怎么存盘？我已弹尽粮绝了。

答：在捕鲸船和钻探平台两个场景里各有一个医务室和武器库，这是玩家在游戏中补充弹药和回复生命的主要场所。由于游戏不能即时存盘，往往需要你特意往医务室和武器库跑一趟作补给。游戏会在某些特定的场合允许玩家存盘，如完成一个任务、找到必要的任务道具以及大的战斗来临之前等。也就是说一旦目前这个任务没有完成，下一次进入游戏时还要重新玩一遍，对于这点玩家们要有心理准备。

问：游戏里打僵尸有什么技巧？我总是不能快速将其爆头。

答：打僵尸要掌握几个简单的诀窍。一是，在颠簸的室外场景不要期望能一击爆头，因为视角的摇摆不定会影响瞄准的精准度，这个时候的策略是随便开几枪击中僵尸将其打倒，然后走上前慢慢瞄准它们的头补上一枪；二是，看到倒在地上的僵尸千万不要天真地走过去查看，先远远地将其爆头再说；最后，想在狭小空间里干掉敌人需要一点运气，因为有时你会碰上操作的

实际效率。对于DVD刻录而言，其使用稳定性并不好。即使是采用高速端口连线（IEEE 1394或USB 2.0），也会出现传输数据不均匀、效率不高的情况。相比而言，你的DVD刻录机还是回归为其缺省的内置刻录方式为好。

湖南　苏旅

读者　犹根问：我买了一种标称为800MB容量的刻录盘，但在Nero刻录时只显示约700MB。请问我要怎么做才能让它被正确识别出来，这种光盘刻录后在DVD播放机或电脑光驱上播放会有兼容问题吗？ *还有就是我想把WMA格式的歌曲通过Nero软件刻录到光盘上，我直接选“制作WMA光盘”，然后把文件添加到CD-R中，刻录后在电脑上播放没问题，但怎么在DVD播放机上就放不了？*

答：这个将800MB的光盘认成700MB的问题存在于很多刻录软件上。一般情况下，我不建议你使用这种超过正常使用范围的刻录光盘（如符合CD-R90或CD-R99标准的盘片），因为这些盘的容量超额原理是变相地增大刻录盘片轨道密度，并利用部分数据的刻录结束区来完成，并不利于数据的安全保存。一般情况，如果你要对其进行超刻处理，除了使用质量较好的品牌超刻盘片外，刻录机和刻录软件的支持也是很重要的。现在许多刻录机都具有超刻的功能了，而较新版本的刻录软件如Nero 6.X系列均支持超刻，不过使用前需要在菜单栏的“Expert Features（专家特性）”选单中开启一次超刻盘片功能，并适当地设置延长CD-R盘片的使用参数。正常刻录情况下，超刻的光盘在绝大多数电脑光驱上还是可正常读取的。此外，你用Nero刻录的WMA音乐盘不能在DVD播放机上使用的原因，很可能是你的DVD播放机不支持WMA格式的音乐播放，虽然现在国内大部分的DVD播放机都支持MP3音乐格式的播放，但并不是所有的机器都能对微软WMA格式的音乐直接支持，你可去相关厂商网站查询一下。

湖南　苏旅

读者　高速问：*最近家里需要布线，***请问如何在较低成本的基础上选择网卡和连线，能否达到至少100Mbps的内部网和因特网连接速度？***如果使用无线路由器呢？*

答：考虑到使用成本和传输损耗的情况，完全达到100Mbps的连接速度在目前家用联网中并不多见。因此我建议你不要急于求成，根据自身实际需要进行选择才是最重要的。从硬件角度而言，网卡和网线的选择余地较大，不过首先需要注意真假、品质问题，建议到正规代理处购买。网卡从品牌上来看，市场上主要以国外的Intel、3Com、CISCO和国产的D-Link、TP-Link、实达等品牌为主，其中对于家用连接而言，选择国产10/100Mbps速率PCI自适应网卡性价比较高，自适应网卡采用了自动协商机制，可根据网卡的速率自动设定网卡速度。线材方面，由于大多数网卡采用RJ45方口连接，所以使用双绞线即可，目前市场上主要有AMP、AVAYA、Lucent、Siemon、一舟、木村、趋势、大唐、百通等品牌，其中进口品牌价格较高，相比之下国产的显得更加价廉物美。双绞线分为屏蔽双绞线（STP）和非屏蔽双绞线（UTP）两种。除非有特殊需要，通常在综合布线系统中多采用后者。非屏蔽双绞线又分为3类、4类、5类、超5类、6类、7类线等，3、4类线早已淘汰，而目前多以5类、超5类或6类网线为主，如果要上100Mbps的速率，最好用超5类以上的线。家用的无线路由器一般多以IEEE 802.11b和802.11g为主，最大连接速率分别为11Mbps和54Mbps，而且无线路由器存在着摆放方式和距离限制、易受干扰等问题。考虑到这些实际损耗问题，相对超5类双绞线有线连接而言，无线连接还是比较慢的。

湖南　苏旅

问题。

问：*在巨大的实验室电梯里遭遇的那个变异体该怎么对付？它的攻击很猛。*

答：对付这个小Boss的最佳武器是火焰喷射器——如果这时你的火焰喷射器还有剩余弹药的话。如果火焰喷射器的弹药已告罄，可用霰弹枪瞄准头部，在圆形空间里边撤退边攻击。

问：*我总是死在汉森放置第一个C4炸弹的地方，而且还来不及跑掉，为什么？*

答：C4炸弹大概有5秒的引爆时间，在这段时间里玩家必须跑出电梯进入水下通道。注意，在进入电梯之前，应该设法将水下通道里的所有怪物全部清除，这样进入水下通道后才能一门心思地逃跑。撤退到通道里后按下向前的方向键不放，一路冲进水下通道另一端的门即可。

问：*怎么对付最终Boss？我总是被他摔在四周的防护网上，然后就Game Over了。*

答：Boss战有两个阶段，第二个阶段很轻松，相信大家没有什么疑问，第一个阶段则比较艰难。要注意的是，战斗一开始Boss就会向安娜冲过去，必须用火力猛的武器不断向Boss射击，吸引他来攻击自己，为安娜赢得放置炸弹的时间。吸引Boss向自己冲来后，最重要的是躲闪，看Boss冲来时扬起的是那只手臂，就向相反的方向（左或右）闪躲即可。此外，也不能靠Boss太近，他的跺脚还是很致命的。

"sina新浪UC杯"《大众软件》第三届 2005年度读者调查

调查日期：2005年5月15日～6月30日

奖项设置

特等奖	1名	奖品为价值15 000元的戴尔LatitudeX1超轻薄型笔记本电脑
一等奖	5名	奖品总价值35 000元
二等奖	20名	奖品总价值50 000元
三等奖	100名	奖品总价值80 000元
四等奖	400名	奖品总价值120 000元
纪念奖	2000名	奖品总价值200 000元

答题卡复制有效，但每人只能填写1份，如果发现重复，则取消参加活动资格。为保证更多的读者有机会参与本次活动，请大家依照2005年第10期102页问卷认真填写答题卡，并于2005年6月30日之前（以当地邮戳为准）寄回北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部收，邮政编码：100036（请将本页上的读者调查标志剪下贴在信封正面）。参加者只要填写全部答题卡的题目**（请不要直接在问卷上回答）**，并根据要求在答题卡上留下自己的详细个人资料（包括姓名、有效证件号码、通信地址、电话、E-mail等），就会得到一个我们通过E-mail发送的抽奖号码。没有E-mail的读者我们将用平信方式寄出抽奖号码。获得抽奖号码的读者都将有机会分享我们为调查活动设置的巨额奖金。请大家根据自己的实际情况，如实填写。这将有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。我们将在2005年8月举办的《大众软件》十周年庆典活动上公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2005年第18期《大众软件》杂志上。希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。大众软件网网络投票也将同时展开，请登录www.popsoft.com查看相关事宜。

本活动解释权归《大众软件》编辑部所有

请使用答题卡回答调查问卷
答题卡在杂志中央的读者咨询卡背面
答题卡的邮寄地址
答题者的姓名，每个人只能参加一次
有效证件包括身份证，军人证，护照等种类
电话，通讯地址，邮编请核实准确，保证有效
如果有E-mail信箱，请一定填写
请在选项前的方框内打勾，或者将方框涂成黑色
1-14题为单选题，其余为复选题
110，111，112题请另外附纸
请将本页此标志剪下贴在信封正面





注意：翻面还有题目要答

《大众软件》第三届（2005年度）读者调查问卷答题卡



看过“专题企划”，致北四环组的同志们两个字：敬业！《锁妖塔》这篇小说特别合我的口味，不知道文章会有怎样的结尾……（黑龙江 SKY=逍遥酷弟）

“锋利的盾”文章写得不错，作为一个经历过三大游戏挽救RPG类型游戏那场事件的玩家看了挺感伤的。如今RPG又没落了，我琢磨难道又会出现新的三大救世主？（网友 阿蒲）

拿到杂志就直奔WOW专题了。不错，图像清晰漂亮，文字相对详细，完全能让玩家“入境”。虽然TOP10榜单还是老三样，但心鹰那文章写得很有味道。（晶合后院 巧克力慕

读者点评：针对2005年11期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

200期杂志，你收集全了吗？

眼看着《大众软件》就要到200期了。200本杂志中，你缺了哪一本？又是哪一本让你急欲一览却找不到？为了满足大软Fans的收藏与收集需要，编辑部特意挖地三尺搜集过刊。第一批搜集到的过刊有2004年1～24期，2003年1～24期，2002年1～24期，杂志全新，数量不多，需要者请从速购买。杂志每期6.8元，平信免邮费。记住汇款地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，收款人是大众软件，邮政编码100036，咨询电话010-88118588-3005，E-mail：club@popsoft.com.cn。请在汇款单附言上写清楚你的详细地址、邮政编码、联系电话及所需杂志的期号。



“寻找大软同路人”系列活动

之一：第1期《大众软件》读者踪迹谁知道？（2005年01期“读编往来”）

之二：谁是《大众软件》完全收藏者？（2005年08期“读编往来”栏目）

之三：《大众软件》十周年活动之游戏文物大征集（2005年12期“读编往来”栏目）即将启动

“读编往来”短信开通啦！

从2005年5月9日开始，“读编往来”栏目有了自己的短信平台。大家可与《大众软件》的编辑们进行更便捷、及时的交流了。杂志上哪篇文章你喜欢，哪部分内容你还希望进一步了解，杂志近期组织的活动，编辑们的八卦事件……所有关于《大众软件》的问题，你都可以直接用短信方式询问，我们保证能回答的一定及时周到回答。稍微遗憾的是读编短信平台目前只支持移动用户，请大家发送短信的时候注意这一点。参与读编短信的方法很简单，只要编写短信“DB（空格）问题内容”，发送至629903就可以。资费为0.2元/条（不包含电信所收发送短信费用）。

HOT 慧眼看幻想，轻松赢大奖——《幻想三国志贰》有奖活动（见本期杂志中插彩页）

“以貌取人”看谁准



以下这些可爱的人物造型，来自网络游戏《梦幻西游》。你知道他们都是谁吗？来参加我们的“以貌取人”活动吧，只要将下列人物图和他们的介绍对应起来，把答案发到编辑小虾的信箱中就可以了。如图1的人物是A（举例，可不是正确答案）。全部答对的玩家将获得《梦幻西游》周年庆纪念版胸章一套和充气棒一对。**小虾的信箱：xiah@popsoft.com.cn。信写答案的邮寄地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦《大众软件》编辑部“在线争锋”栏目收，邮政编码100036。**

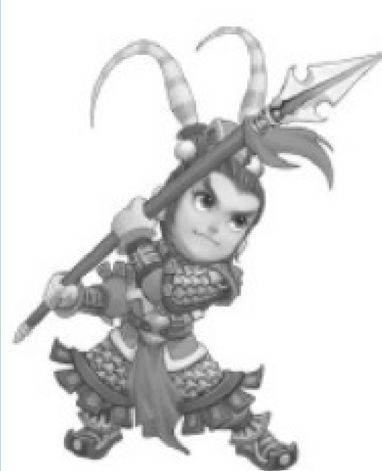

图1


图2


图3


图4


图5


图6

A.飞燕女：生性活泼顽皮，得高人传授武艺，爱用双手短剑和灵巧的乾坤圈。身轻如燕，轻盈可爱，喜欢自由不受拘束。

B.剑侠客：出身平民之家，自幼习得一身好武艺。以一柄长剑或单刀行走于江湖，是个锄强扶弱，行侠仗义的少年英雄。

C.玄彩娥：九天彩娥化成的仙子，灵气四溢，性情温和。擅长使用丝带和魔法棒，舞动起来更显其曼妙的身姿。

D.神天兵：身披黄金甲，头带紫金冠，气度不凡，是仙界的忠实守护神。习得一手好枪法和锤法，所向披靡，对一些邪恶之徒毫不留情。

E.狐美人：本来是深山险谷中修炼的灵狐，得到大自然的灵气而幻化成人。眉似青山秀，身带百花香；擅用利爪，并使得一手好鞭法。

F.巨魔王：天生带有一股王者的气势，以庞大的身形和超凡的神力而著称。喜欢争强好胜，钟情的武器是大刀和斧钺。

非常"3+1"的春游

■兼职八卦记者 冰河

经历了《魔兽世界》《液晶显示器年度横评》这样大专题的磨砺后，编辑部众人的疲劳度上升到一个较为可观的数值。加上此前的年度身体健康横评中，编辑部众人的检测结果不是脂肪肝就是营养不良，鲜有状态优良者。为了让大家放松心情，改善不良生活习惯，编辑部4月22日组织员工爬泰山。这次出游行动全称为"非常3+1健身运动"。"3+1"指泰山，曲阜的孔府、孔庙、孔林。拜祭读书人的祖师爷孔子本身是很有意义的事情啦，可不知道为什么，某些人一听到这个消息，就露出了非常诡异的笑容。

在途中

大巴上开始播放VCD，各人按职业习惯开始品头论足。大家不妨猜猜下面都是谁的发言。

"画面这么多噪点，颜色也失真，问题是出在哪里呢？"

"这什么破音箱，高音这么刺耳，低音几乎没有，劣质产品！"

"这个美女的身材不错，是游戏娃娃的合适人选啊。"

"嗯？刚才那个老头说的话很神秘啊，是不是有支线任务没有发掘出来呢？"

"ZZZzzz……"

啊，对不起，最后一段发言是冰河按照自己的职业习惯，看着电影睡着了。这也是他"名扬"编辑部的"本领"，无论何时何地，站着坐着，只要想睡，立刻就可发出鼾声，哪怕脖子都已经扭曲到令人惊诧的角度……


8神经的模仿物之一

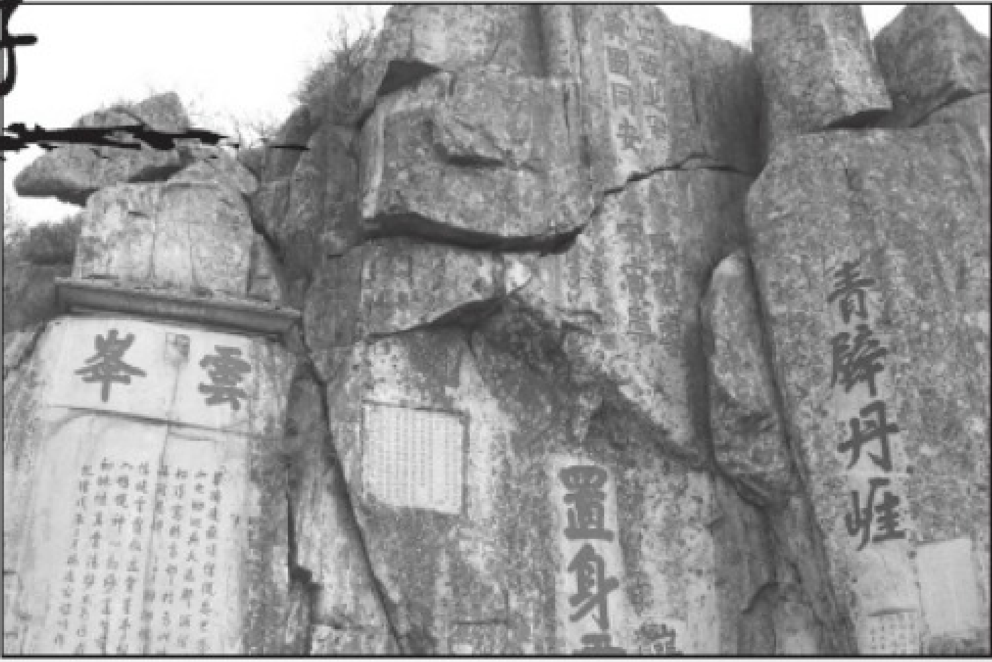

编辑部的摄影师们

真人秀

站在躬身而立的孔子画像面前时，所有人都闭上了嘴，以作揖、鞠躬、叩拜等不同形式表达自己的崇敬之意。这其中要数记者组的重量级人物生铁最为虔诚。他不顾8尺的腰围8尺的身高，深深地鞠躬3次，口中念念有词："祖师爷保佑，让我们组里这些好吃懒做的家伙文思泉涌，多写好专题，每个月3万字……"

终于知道他为什么要诡异地笑了！

孔林是孔子及其后人的安葬之地。众人再次恭敬地拜祭了一阵。某些人顽皮的本性还是忍不住露出来。以乐于搞怪"出名"的8神经，在道旁的神兽和翁仲边上兴致勃勃搞起了COSPLAY。众人狂笑后，一直沉默的黑暗大人发话："很不错嘛，看来8神经很适合这个职位。那你就留下来为孔圣人守陵园吧……"



登泰山

传闻泰山的日出非常壮丽，大软人决定夜登泰山，赶在日出前占据日观峰的有利位置。

泰山很高么？据说海拔有1500多米。不过当众人集聚在山下的时候，漆黑的夜里并没有什么直观的感受，所以起初的热情很高。fly同学甚至热情到穿一件大衬衫就开始行程。很快开始的欢声笑语就变成了呼哧呼哧的喘息，队伍也慢慢分成了3个梯队。终于前方出现了一片亮光，精疲力竭的勇士们以为看到了山顶的曙光，而听到的却是路边小商贩诚挚的邀请，"快爬到一半啦，还早得很，坐下来吃碗面吧。"顿时众人如泄气皮球，都摊倒在路边。体质一向不错的风行水（体重不足45公斤）看到路边有抬人上山的椅子经过，便好奇地问："多少钱抬上去啊？"答曰："25元。"不远处正喘粗气的Artec（体重80公斤）立刻双眼发亮问："多少钱？"挑山工打量他，"100元。"这价格涨得也太快了吧？

赶到日观峰，原本的大软"集团军"早已变成了游击队。脸色发青的fly裹着租来的军大衣坚定地坐在风口，龙猫则敬业地顶着寒风拿着相机等候抓拍日出。虽然风很大、云很厚、人很累，但是当太阳艰难地从云层中探出"头"来时，所有人的热情还是再次奔放，纷纷在难得的日出瞬间留下自己BT的身影。

"泰山真是个有趣的地方"，冰河感叹，"看个日出就像写个专题，累到抽筋，但是爽！"


泰山论剑，谁与争锋

玩"幽灵在线"游戏，赢得惊喜大奖！

游戏说明：

幽灵在线游戏是大众软件和腾讯公司联合推出的一款语音在线场景互动游戏。您可以在紧张刺激的灵界奇幻场景中漫游，可能遭到厉鬼们的袭击，可能在暗室中发现惊人的秘密，也可能在危机时刻转危为安，征服恶魔！在游戏中您将重现"生化危机"中的惊心动魄，体会到另类的刺激享受。

在进行完每次灵界历险后，系统会根据您的表现来测算出您的前世今生，而后上天更会赐予您一件传说中的圣王装备，增强您的实力，使您在下次的灵界历险中更加顺畅。一旦您集齐其中的若干件不同圣王装备，将可兑换到价值不同的超值大奖，还等什么呢？

宝物介绍：

传说中千年之前圣王在圣战中不知所踪，他身上的十件装备也散落在灵界的各个角落，等待着探险者们的寻觅。每件装备都充满了神力，给人以圣洁的祝福，如果集齐了全套装备，更能成为传说中的勇者，迎接圣王的回归。传说中的圣王装备分别是：

头盔	凌虚冠	铠甲	天皇铠
护臂	麒麟臂	武器	昊天剑
护手	神力护手	盾牌	神龙盾
护腿	威灵护腿	戒指	寒月指环
战靴	火凤靴	挂饰	北斗挂日

中奖规则：

1、集齐6件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠）的玩家将获得三等奖，价值100元左右的数码产品；
2、集齐8件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾）的玩家将获得二等奖，奖品为精美电子表、时尚手机、数码录音笔、高级数码相机、彩色数码打印机等；
3、集齐全部10件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾、寒月指环、北斗挂日链）的玩家将获得一等奖，奖品为笔记本电脑一台；
4、用户每兑换一次奖品，所得的全部圣王装备将消失；
5、大众软件将主动联系获得奖品的玩家，并发放到玩家手中；
6、获得一、二等奖的用户领取奖品时需要提供当月拨打移动业务的缴费清单；
7、奖品规格以实际发放为准，页面图片仅供参考；
8、本游戏的中奖规则最终解释权归大众软件杂志社和腾讯科技（深圳）有限公司所有。

参与方法：

玩家用手机随时拨打号码12590881618进行幽灵在线游戏。本号码资费为闲时每分钟收取基本通话费0.15元，忙时每分钟收取基本通话费0.30元（忙时为每日8点－22点，闲时为每日23点－9点），信息费每分钟1元。

客服电话：0755—83765566



奖品包括但不仅限于以上产品

1.精美电子表 2.时尚手机 3.数码录音笔 4.高级数码相机 5.彩色数码打印机

魔兽争霸，今夏的时尚

——《魔兽争霸》经典饰品

去年6项问鼎第13届MTV电影大奖的《加勒比海盗》在时尚界掀起一场轩然大波，流浪海盗杰克形象深得民心：打扮得像演马戏的，戴着奇形怪状的帽子，头发编成小辫，耳朵上挂着耳环，眼睛周围还画上黑黑的眼圈。虽然穿得很破，却仍然趾高气扬像个贵族。在Fendi、JustCavalli、ChristianLacroix、Sinequanone、Diesel等世界知名品牌去年的新品中，"海盗"风格的印记随处可见。泡泡形宽松裤和撕破加补丁的贴身弹性牛仔裤琳琅满目；泡泡及膝裙、超级迷你裙以及热裤，搭配露脐、露肩的迷你吊带衫、比基尼吊带衫和敞胸短外套分外妖娆；海洋色系的服饰再配上十字架形颈饰、巴洛克式耳环，轻松塑造绝对满分的性感海盗少女。



正如海盗成为时尚一样，魔兽也在悄悄地演绎着一幕时尚的经典。当《魔兽争霸》这款电脑游戏基于电子竞技的蓬勃发展而日益普及，更随着其网络版《魔兽世界》在全球的成功发行，今年的游戏之年无疑将是属于魔兽的。而来自魔兽的影响正在波及到时尚行业，因为《魔兽争霸》具备了成为时尚所必须具备的几乎所有元素：

首先，魔兽充满了美，这种美渗透了整个游戏，以各种形式表现和震撼着我们，这是其能够成为时尚的最基本因素。

1.故事背景，基于魔兽的故事背景已经发行了6本小书和一部漫画，在全球畅销。《魔兽争霸的历史》作为一本电子书在中国也广为流传。

2.平衡性，这是一款游戏的生命，到1.18版本4个种族之间的平衡性达到了几近完美，这种平衡之美也是暴雪的游戏广为电子竞技所推崇的重要因素，这种美需要你去Play才能体会。



3.种族个性，人类的正直之美、暗夜精灵的神秘之美、兽人的粗旷之美、亡灵的诡异之美。这些美个性分明，逐渐令你震撼，无法割舍。这从由GamEdge公司设计制作的4个种族标志挂饰的极为畅销中也可以看到魔兽种族美的力量，关于种族的争议以及之间的纷争是推动魔兽发展的最基本的力量。

4.角色个性，每个种族的每个角色都充满了个性，这种个性你从游戏背景中、从角色的动作中、从角色的语言中、从角色的肖像中，都能深刻体会到。

5.艺术插画，我从来没有看到哪个公司如此重视玩家自己对于游戏角色的理解和创意以及再创作，也从来没有看到一款游戏能够激起如此众多玩家的兴趣来投入到艺术画创作的工作中，来自很多玩家的作品甚至可以以伟大来形容。

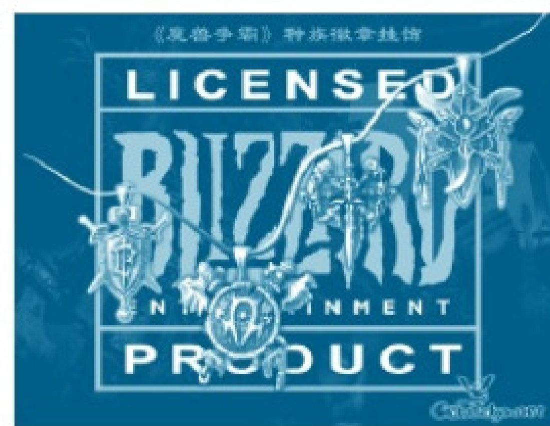
6.背景画面，欧美的动漫风格是粗线条的，魔兽的场景和角色肖像也不例外，但是一种整体的美让你觉得如此绚丽和迷人，并且它们中的很大一部分通过其原画和艺术画得到进一步美化，更加迎合我们东方的审美观。

7.细节的美，魔兽的所有背景、场景和角色设计真的可谓精益求精，你可以去品味和欣赏每一个符文，它们充满了整个游戏；你可以去欣赏每个角色特有的动作，时而饮酒、时而狂笑、时而静坐、时而挠首弄姿、时而跳跃；

8.玩家之美，来自玩家的战术创新和完美的操作，我想是这款即时战略游戏的最高境界了，是他们的演绎让魔兽的世界更精彩。匪夷所思的战术、精美绝伦的围杀、绝处逢生的智慧、破釜沉舟的勇气等都可以在电竞高手的对战录像中欣赏和品味。

其次，魔兽已经成为整个数字娱乐产业的焦点，基于《魔兽争霸》系列游戏所代表的巨大经济利益和社会影响，数以千万的玩家、大量的游戏媒体、资本市场、渠道宣传、主题网吧、大量的魔兽主题内容网站等等，稍稍留意一下，你会发现魔兽就在我们身边。魔兽的美正在年轻群体中迅速地被传播和被认可，甚至被崇拜……

魔兽的周边商品也正在迅速丰富，以前魔兽的周边商品仅仅局限于纪念品和促销品，但随着专业时尚品牌公司的介入，魔兽的元素将越来越多出现在时尚产品上。GamEdge属下的专业饰品品牌HOMO LUDENS刚和暴雪签下《魔兽争霸》的饰品系列授权协议，第一批8款商品将于近期上市，这些商品除了面向玩家在游戏相关渠道销售外，同时在商场、专卖店等时尚消费品的商圈内销售，我们可以从下面的图片中感受一下这些挂饰所带来的时尚气息。



全球最大显卡制造商之一华硕发布全系列X850显示解决方案

目前，市场上采用RADEON X850顶级图形处理器芯片系列的显卡，因其异常强大的性能和豪华的配置赢得众多狂热游戏玩家的青睐。作为全球最大的显卡制造商之一，华硕于近日发布了全系列X850显示解决方案，包括基于AGP及PCI-E平台的7款X850显卡，成为目前市场上X850产品型号最全的厂商，显示了华硕强大的研发制造实力。

其中Extreme AX850XT-PE/2DHTV采用的X850XT PE GPU基于ATI新一代的顶级图形核心R480，图形芯片采用0.13微米工艺制程，原生的X16 PCI Express串行总线使它的核心频率高达590MHz，并具备了上一代顶级核心R423的全部特点。具有16条像素渲染管线，图形芯片内部提供6个顶点着色处理引擎，能够完整硬件级地支持Microsoft DirectX 9.0标准。配备256MB 256bit-DDR3显存，显存频率1.18GHz，双DIV+VIVO输出口，可以轻松连接到数字平板电视，完全满足游戏中大量的纹理填充和高精度渲染。

对于AGP平台的用户来说，现在不用再为自己的系统不支持PCI-E接口而无法享受X850XT PE GPU的极限性能发愁了。华硕AX850XT-PE/HTVD显卡采用X850XT PE GPU，支持AGP接口，其显示性能与华硕Extreme AX850XT-PE/2DHTV同样强大，所不同的是AX850XT-PE/HTVD不支持双VIVO输出。

此外，华硕X850系列显卡还包括Extreme AX850XT/2DHTV、Extreme AX850XT/HTD、Extreme AX850PRO/HTVD等3款PCI-E平台显卡，以及AX850XT/HTVD、AX850PRO/HTVD等两款AGP平台显卡，都采用RADEON X850图形芯片，配备了256位、256MB的业内顶级GDDR3显存，能够最大限度发挥华硕强大的超频优势，为发烧友提供了广阔的超频空间。

同时华硕的X850全系列显卡还都拥有GameFaceLive、VedioSecurity Online等华硕独有功能，在为用户提供了更为强大的显示性能的同时，满足了不同用户的不同需求。

新闻事宜，敬请垂询

单位：华硕电脑品牌中心　　北京时锐纵横广告有限公司

联系人：路宏 小姐　　朱丹 小姐

联系电话：010-82667575-813 010-62008766 - 82

手机：13911335632　　13311184671

E-mail：wylie_lu@asus.com.cn zhud7810@sina.com



广　告　索　引



体贴细致的 UC2005 Ⅱ!

UC2005 Ⅱ今天用了么？是不是很有些与原来版本不同的感觉，是不是觉得使用更方便了呢？那是因为在UC2005 Ⅱ的新版本中，除了大家都知道的全新优美界面、娱乐对对碰、给好友放歌放电影、优化文件传输、聊天大厅、游戏大厅全面改版、设计更加人性化的团体同学录、正在编辑通知、UC助手、查看好友所在团体等等大功能修改以外，UC在小功能上的改进也是很“体贴”的。那你有没有注意，这些贴心的小改进是什么呢？还没来得及总结？呵呵，那就听我来唠叨一下吧：



贴心改进一：个人设置和系统设置整合到一个窗口

主菜单中，个人设置和系统设置整合到一个窗口，想更改什么信息，使用起来很顺手，不用在多个窗口间切换，一个窗口就搞定。

贴心改进二：快速定位好友

如果想在人多的好友组、或者团体里面找个人还真不容易呢！有了这个功能，在几百人的大团体里找人也易如反掌了！只要输入好友昵称的第一个字母，就可以快速定位到你要寻找的好友，而且还支持过滤好友昵称前面的非汉字和字母的其它字符呢！

贴心改进三：删除、移动好友支持多选



想删除或者移动多个好友的时候，UC支持Ctrl键和Shift键，一次选择多个好友，再也不用担心点到手软了。

贴心改进四：拖动好友，组自然收缩

在需要移动好友的时候，如果好友组的人太多，拖动的时候，必然会导致有些组的组名看不到，而有了这个功能就方便多了，再多的组、组里有再多的人也不用担心了，想移谁就移谁！

贴心改进五：菜单重新整合

好友左右键菜单一致，照顾经常使用Windows用户的使用习惯

贴心改进六：关闭UC时的提示

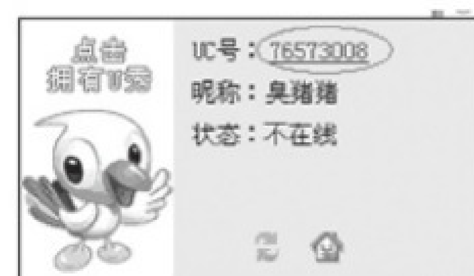


第一次登录UC，点击关闭主窗体的时候，会弹出选择框，让你选择是关闭UC还是最小化，可以根据自己的使用习惯量身订制。就算是选择错了也不用担心，可以在系统设置的基本设置里面进行修改。

贴心改进七：查找好友双击可以查看个人资料

在查找的时候，可以双击用户查看该用户的个人资料，在加为好友的时候，先“审核”一下，才能放心加为好友，这是再好不过的功能了。

贴心改进八：主界面浮出的窗口，点击可以查看个人资料



有更多的地方可以方便查看好友的个人资料。

贴心改进九：隐私保护



其他用户在查看你的个人资料时，你的生日不会显示出来，即使把生日作为密码，也不用担心泄露给别人了。在线时长模糊显示，即使隐身登录也不会让别人轻易通过时长发现到了。

贴心改进十：加好友的窗口验证增加自己的名字



UC2005 Ⅱ的设计，在易用性方面的改进是有目共睹的，这些也充分体现了UC“以用户为中心”的设计原则。

说了这么多，要想亲身体验UC的体贴入微，建议你还是去http://download.51uc.com/uc_download.shtml下载试试吧！





龙兄虎弟——浅析“头文字D”与“飚车”

SEGA根据超人气漫画《头文字D》制作的同名赛车游戏，在短短的几年时间里已经占据了极大的市场并拥有着庞大的拥户群。应该说，游戏“头文字D”的成功固然有着携漫画势头的原因，但其本身的优秀品质更是不容置疑的。无论从画面还是从声效或是从最关键的操作感来说，“头文字D”的品质都是在同类产品中数一数二的。当然，这里指的是其街机版本。作为此系列作品的死忠扇子们来说，甩尾始终是他们津津乐道的一个重头戏，这一点也是最体现魅力的地方。虽然，动画中主人公藤原拓海的爱车AE86（TOYOTA出品）属于小型轻量级FR（前置引擎，后轮驱动）旧款车，在马力上比不过MR（中置引擎，后轮驱动），在过弯速度太高失控时也不如FF（前置引擎，前轮驱动）或者4WD（四轮驱动）那样容易修正，但却能凭借着其无与伦比的操控灵敏度发挥出华丽甩尾的巨大优势，从而战胜对手。这一手绝活，也正是每一个“头文字D”迷最渴望得到的技术，而幸运的是，游戏也的确完美提供了这个可能性。简单地说，在过弯时让后轮失去抓地力同时加强前轮的抓地力，并且让前轮有一定的横向移动，那这个车尾就会被甩出去，这样的情况也被称作漂移。具体做法有直线行驶时突然踩刹车后打方向或者过弯时先打方向再猛踩刹车等，这都能在游戏里被亲身体验。






而现在，一个更为振奋人心的消息来到我们的面前。在“头文字D”获得成功后，SEGA并没有裹足不前，而是立即开始了“头文字D网络版”的大规模革新举动。在集体人的努力下，世界上首款大型实景网络竞速游戏——《飚车》（CTR）已经开发成功并在韩国开始运营，其广受好评。




出色的赛车外型、细致的零部件更换与配备设定、独特的比赛与任务双系统赛道设计、全新以人为本的竞技概念，都无不体现出作为新一代赛车游戏，或者说网落赛车游戏所特有的新锐概念与前卫意识。并且它也采纳了“兄长”的优点，对甩尾进行了特殊优化，设置了一个专门键——左Ctrl作为“甩尾键”，能让玩家简单充分享受到炫技的乐趣。可以说，《飚车》是继“头文字D”后，SEGA以创导新概念为主旨的又一竞速力作，同时，为了让广大“头文字D”爱好者也能在《飚车》里体会到一些熟悉的气息，SEGA已经将“头文字D”里部分优秀赛道也引入《飚车》的竞赛模式里，相信这对于那些原本不熟悉“头文字D”的玩家来说，也是一份惊喜吧。

如果说“头文字D”给人的是一种幻想般的冲击力，让人释放着去追求梦想的冲动，使玩家在不知不觉中就随着剧中人物一起去感受喜怒哀乐的话，那么《飚车》就是给玩家一个突破自己的机会，通过相对于现实的角度来获得动力，去达成超越自我的最高目标。每一个玩家在游戏里都可以是藤原拓海，在自身不断地努力之后，就可以像他一样成为“最快，技术最梦幻”的赛车手。

现在，《飚车》已驶近了我们身边。“让每一个人都体会到与人飚车，乐趣无穷”，这是《飚车》国内代理“天纵网络”的运营理念，在目前的公测里，众多为着轰鸣的引擎声而彻夜不眠的玩家也真实的体现着这一点。他们的热血，已经随着这划时代的崭新赛车／网络游戏而沸腾不息。



谁来问鼎2005年《征服》武林盟主？

——如何成就天下第一的秘密

神秘玄元打破职业平衡

此次1.5版风云天下更新之后，除了原来的明月、紫霞、龙恨、凤吟、金麟、青虹、惊鸿之外，又增加了减伤害宝石玄元。这就导致虽然今年的五大城主与去年的没有变，但是在与其对战的时候，各种技巧与宝石调配就会发生很大的不同，各路英雄豪杰都大挠其头，各自寻思用什么样的方法应对。而有许多后起之秀初生牛犊不怕虎，也想在这样的武林盛会上胜个一场两场，以扬名天下。针对此种情况，现在笔者抖胆就以各职业之间的PK技巧及玄元对各职业的影响进行试分析。想打败各个职业的顶尖高手，千万别漏掉以下的每一个字。

双龙城主潇湘战神

双龙城是《征服》5个城的中心城市，城市内建筑威严而颇具皇家风范，是百年来集《征服》能工巧匠之大成。也是战士职业聚集的地方。城主潇湘战神出道以来，武功不断精进，5年前取得城主之位至今。战士这个职业，最强之处在于能够使用多种武器，而且技能无双能够瞬间达到自己原来攻击力的10倍。

《征服》1.5版推出之后，减伤害宝石玄元的更新，对战士来说是非常不错的消息。战士在没有玄元以前与勇士对决时经常处于下风，虽然防守很高，但是勇士的攻击也是超高。所以很难顶住。有了减伤害宝石之后，战士可以选择身上放几个玄元宝石，再加上自己本身的追加装备，在坚持与各个职业周旋。在爆无双的时候，只要操作得当，机会还是非常的多。要想破战神的武功，如果没有足够的实力与他对拚，就要有一个重要原则是要算好他“爆无双”的时间，在无双的时候尽量离他远一些。待到无双之后再用远程攻击法术进行不停打击，这样能够延缓他轻功的速度。不过在施展轻功的同时，要小心他的“迎风一刀斩”。建议在打双龙城的时候，选择勇士或火道士，这样，胜算应该会大许多。





中原第一箭

弓箭手最强的一点就是“御气飞行”，是轻功的最高境界，比较强的弓手甚至能够在空中连续飞行半个时辰。此时战勇等职业只有在下边挨打的份，还好他们的攻击力不是很高，要不早就称霸武林。不过他们天生与人为善，喜欢帮助弱小的江湖人士。中原第一箭的武功最强为天火箭，一旦发动，是风云为之变色。不过同时本身消耗体力极大，这时候可以趁虚而入。要想战胜弓箭手，要看准他们飞行降落的落点，如果身上的防御足够，一般来说中原第一箭是奈何不了你的。



浮月道长

浮月道长的瞬移时空道标已经成为江湖人人眼红的绝技，能够在几个城市之间很方便地穿梭。另外自身神甲的轻功，如果是光比速度，连弓手的御气飞行都不是对手。此次的玄元宝石，更是给浮月道士的修身养气添了彩，如果搭配得当，每个人很难伤害到他。面对于此，打败他是需要更多的耐心来进行追逐战与持久战，建议使用火道士进行远程攻击。否则极有可能连道衣都没摸到边，自己却累得吐血。

无名道长

无名道长性格孤僻怪异，很难与人相处。高级火道向来令江湖所有人士头痛，更不用说武功已经臻至化境的无名。玄元对火道与对水道一样，是增强体质之用，如果不能够去秒火道，那就等待无尽的闪电落在自己的身上吧。所以对付无名，最要紧的还是苦练技巧，如果魔防不够，也要装一些玄元以备用。身上一定要多带药，极有可能与他的决斗就是一个药的决斗。

武神天星

茫茫大漠造就了勇士坚韧不拔的性格与健壮的体魄。由于个个力大无穷，所以他们擅长使用双手武器，同时具有“纵横四海”这种范围攻击。双手武器使他们的身上能够比其他职业多出两个可以镶嵌宝石的位置，所以一直以来如果没有人能够打败各个城主，各城主就都会尊云门关城主为武林盟主。武神天星秉承了勇士家族的所有优良血统，加之天生聪明勤学苦练，已经连续十年是武林中的泰斗人物。所以想通过这关，真是难上加难。首先不要让他秒你，身上的装备一定能追加就追加，级别能高则高。他秒不掉你，你就有更多的机会去反击。建议使用高级火道士，加强风雷落终极火法术的练习，加之闪电的定身效果。操作得当，才有比较大的机会获胜。

游戏，玩的就是感觉，看着影视大片中的武林盟主，心中痒痒的你，是不是也要来《征服》1.5版风云天下来感觉一下呢？



慧眼看幻想，轻松赢大奖——《幻想三国志贰》有奖活动

主办单位 北京寰宇之星软件有限公司 《大众软件》杂志社
活动时间 即日起至2005年6月30日（以当地邮戳为准）

《幻想三国志》游戏凭借感人至深的原创剧情，美轮美奂的游戏画面，仿若天籁的游戏音乐，得到了广大游戏玩家的肯定。2005年夏天，中国台湾宇峻奥汀科技有限公司将再次推出该游戏之续《幻想三国志贰》。二代增多了历史人物与事件，丰富了剧情。所有参与活动的玩家，都将有机会赢取包括“任天堂NDS游戏机”在内的众多游戏大奖。赶快使出你“火眼金睛”的本领，来赢取那诱人的游戏大奖吧！

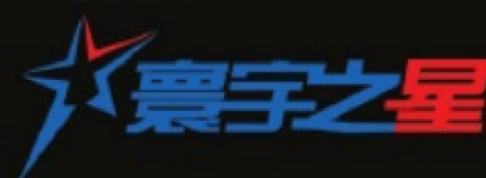
活动规则：玩家只要将A、B两幅游戏画面之间的不同之处全部挑出，用E-mail或者信件告诉给活动组即可。我们将从挑出全部错误的玩家中抽出一、二、三各个奖项的获得者。参与者应提交个人真实姓名、具体联系方式、邮政编码等，以便主办方与其联系。

邮件提交邮箱：linxiao@popsoft.com.cn。信件提交地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》“幻想三国志贰”有奖活动组收，邮政编码100036 。邮件及信件请注明“幻想三国志贰”有奖活动字样。





一等奖1名：奖品为“任天堂NDS”游戏机1台
二等奖2名：奖品为“Gameboy小神游SP”游戏机1台
三等奖5名：奖品为“《幻想三国志贰》标准版”1套



本次活动的最终解释权归《大众软件》及北京寰宇之星软件有限公司所有。

WORLD OF 魔兽

《魔兽世界》公测十日谈

■ 本刊记者 Littlewing



2005年4月26日，《魔兽世界》的大门正式向中国玩家敞开，刹那间96台服务器被狂热的玩家挤爆。4月30日，3区服务器开放，九城承诺3区四川电信服务器速度与1区接近，然而排队现象依然严重，艾泽拉斯大陆人满为患。5月4日，许多玩家已达到公测封顶级别45级。5月5日，各种外挂出现，九城迅速封停两万余账号……尽管《魔兽世界》并非大规模轰炸宣传，但它的任何风吹草动都能在玩家间和媒体上炒得沸沸扬扬。在短短几天中，许多玩家就经历了从新手到老手的过程，他们被《魔兽世界》影响，也影响着《魔兽世界》。我也和许多玩家一起，进入了《魔兽世界》。如果说限量公测的《魔兽世界》是片净土，那么公测的《魔兽世界》则更接近真实的社会，你能遇到形形色色的人，体验以往游戏没有过的感受。

公测的10天来发生了什么？

只有走进《魔兽世界》才能知道。

《魔兽世界》是不是一个人的游戏？

参加过限量公测的我对组队情有独钟，于是选择了圣骑士这个最适合组队，能给队友提供最多援助的职业。4级时，我接到了一个任务：猎杀名为“冷酷的格瑞”的冰霜巨魔，为一个NPC找回日记。然而当我来到它蛰伏的洞穴时，却发现往日巨魔肆虐的山洞早被玩家血洗，至少有八九个人在等待“冷酷的格瑞”刷新。在《魔兽世界》的设定中，如果一支队伍共同完成杀死Boss的任务，队伍中的每个人都能拿到任务物品，而这些Boss往往不是一个人能解决的，组队完成此类任务是最有效率的方法。然而在场的玩家都在单练，即使我发出倡议也无人响应。当我询问其中一位玩家为什么不组队时，他的回答是“一个人杀Boss经验比较多”。没有远程引怪能力的圣骑士，如何能在这么多人中第一个击中Boss？无奈之下，我只有离开洞穴去完成其他任务——当10分钟后我转回来时，发现还有三五玩家在那里蹲守，而那位刚刚要单挑Boss的玩家——我在地上发现了他的尸体……

服务器最先到达45级的玩家，几乎是清一色的猎人。在《魔兽世界》中，猎人有着“Solo King（单练之王）”的称号。这些玩家选择猎人的目的，就是一个人快速升级。然而，在《魔兽世界》最大的乐趣之一副本（即游戏中的“地下城”任务，在进入副本之后除了本队队员，你将不会遇到其他玩家，对副本的解释详见2005年第9期《大众软件》）中，猎人却处在一个非常尴尬的位置。副本强调队伍整体协调性，猎人单练的打法无法适应副本的团队需要，宠物有时反而成为队伍的累赘。

我在32级时组队前往“诺莫瑞根”——这是一个副本任务，其中包含两个小副本。队伍中有两三位玩家曾参与限量公测，还有一位40级的猎人，我是圣骑士。然而进入地下城之后，猎人的宠物却四处吸引怪物，队员伤亡不断。但大家的级别普遍较高，叮嘱猎人控制好宠物，第一个副本也在稍显零乱中扛过去了——这也许就是后来灭团的预兆。

“诺莫瑞根”的第二个副本紧张刺激，怪物成群结队，四处是报警器和地雷，稍不注意就会灭团。从另一个角度看，这也是40级以前最为重视团队配合的一个副本。在保证队伍前进的同时，也要在危险的时候全力保住复活职业的队友，免遭灭团。在副本深处，我们与4个32级的精英黑铁战士狭路相逢，他们不断地在我们周围放地雷。4颗地雷引爆之后，法师一命呜呼了，其余人生命值也所剩无几，怪物转头扑向牧师，我和战士冲上去奋力引怪，牧师也停止加血，以免增加仇恨值。几个回合下来，战士壮烈牺牲，牧师魔力耗尽，我发现猎人一直站在远处。我引着2个敌人朝他跑去，满怀希望地盼他能帮忙扛几秒，让我有时间给自己加血。出乎我的意料之外，满血满魔的猎人并没有出手相救，转身逃命。最终队伍里只有他一人存活。《魔兽世界》设定，在副本中死亡后，玩家只能在副本门口复活，当死去的队员灵魂从坟墓跑回来复活时，以前杀死的

怪物已刷新，将门口复活的4个队员和里面的猎人隔开，独自留在里面的猎人既无法独自杀出来，也无法前进，只有在里面死掉，以灵魂状态离开副本和大家会合——队伍两个多小时的努力付之东流。如果当时他能冲上去吸引怪物，让牧师或圣骑士逃生，等怪物走散牧师或圣骑士回来复活其他人，队伍就会免遭全灭的厄运。事实上在进入副本之前，这一点早就在队员间达成共识——但猎人以前没有过副本经验，完全是一个人单练，当面对紧急情况时，他下意识的反应使他存活下来。所以，一个40多级的猎人，从没去过副本并不是什么新鲜事情。

通过记者的了解，大部分单练的玩家，都来自其他网游，他们固执地认为，单练才是最快的升级方法，达到游戏的最高级别是唯一的乐趣——许多网游的确是这样。而《魔兽世界》中，一个人能完成的任务，只是极小的一部分，即使你到达了游戏最高级别60级，依然有许多任务无法独自完成，要畅游《魔兽世界》的每一个角落，品味《魔兽世界》的每一个细节，你需要有一支团结的队伍。以往的网游也曾提出组团概念，《魔兽世界》却更加强硬——如果你不尝试与其他玩家沟通，你就无法将游戏进行下去。

60级——是结束还是开始？


骑着狮鹫在空中翱翔，《魔兽世界》的夜色一览无余


宏伟壮观的暴风城城门

限量公测时，很少有人没日没夜地冲级，或许是限量公测结束之后删档的原因，大家的功利心也就淡了。公测开始后，在游戏中我听得最多的两个字就是“练级”。往往是一天不见，昨日队友今日级别已远远超过你，当我跟他们打招呼或是询问任务如何完成时，常常得到“不是本人”的回答。据各台服务器的网友协助统计，公测开始10天后达到40级以上的玩家，有1/3都是两人轮流游戏，其中一人专门负责打怪练级、收集材料，多为账号拥有者的朋友、同学甚至女友，其中也有少数职业代练。在《魔兽世界》官方网站的论坛上，也充斥着诸如“本公司专业承接欧洲、北美、中国WOW代练”、“本公司高薪聘请网络技术人员对各类网络游戏进行破译，有专业客服人员6人，专业代练人员100名，地下各地代练200多名”、“1～40级：10天800元送初级坐骑”等代练的广告。

级别真的那么重要么？记者采访了北京网通诺达希尔服务器第一个到达45级（公测限制最高级别）的玩家钱均航，他在游戏中的ID是“单枪匹兽”。玩A3时，他是全服第一战士，后来他玩《天堂Ⅱ》，又是全服第一，现在来了《魔兽世界》，他也要做第一个满级的。用他的话说，“满级之前如果有人超过我，我就删号！”他确实第一个满级，而且从43升到45的过程中，他每级只做了两三个任务，每个《魔兽世界》的玩家都知道这意味着什么——每升一级要打几百甚至上千个怪物。他说：“达到45级的最初几天觉得很不适应，这样就到头了？但渐渐发现，《魔兽世界》里可以和朋友一起做任务，可下副本探险，大家一起战斗才能体会到网络游戏的真谛。A3是不限级别的，《天堂Ⅱ》虽然有级别限制，但要到顶很难，其中PK抢怪的事件时有发生。《天堂Ⅱ》虽然可9人组队，但只是一味地升级，任务后期基本就没有了。”

对于酷爱练级的人来说，《魔兽世界》10天达到60级并非难事。事实上，即使是平均每天玩上三四个小时，也能在三四个月内到达60

级。从1到60级的过程，是一个锻炼技巧、熟悉游戏的过程，这个过程毫不枯燥。许多玩家根本不去看任务纪录，如果你在上面多花费一分钟，你就能感受到《魔兽世界》任务所蕴含的意义，剑与魔法、爱情与背叛、仇恨与宽容、荣誉与使命——这是一次恢宏壮丽的冒险，一条试练之路。而到达60级之后，等待你的则是更复杂的团队任务。

其实每个人都有自己的玩法，追求更高的级别也是乐趣之一，我们并非指责冲级者，只是告诉他们，无论是从1到60级的探索过程，还是60级之后的广阔天地，带给你的乐趣都远远高于不停杀怪的机械重复。

在《魔兽世界》，人民币不流通

林是我在《魔兽世界》中结识的玩家，他之前玩了很久的《传奇》和《魔力宝贝》。当我询问他《魔兽世界》与这些游戏的最大区别时，他的第一感受是轻松，可彻底投入进去。林告诉我："对我而言，有些网游已成了一种负担，我曾经从中获利，也曾投入大量的金钱和精力，所以我已不是在玩，而是欲罢不能，它们对我来说太沉重了。而且这些游戏中倒卖游戏币和装备的工作室泛滥，铜臭味太浓。在玩《魔兽世界》时，我完全没有这种感觉，只是单纯地玩。"

在公测时，公共频道也不停有人刷屏做广告兜售游戏币，然而应者寥寥，他们报出游戏中金币的价格也从最开始的10元人民币一枚降到了2元一枚，依然无人问津。最初暴雪宣布游戏中所有的钱币和装备均归暴雪所有时，许多玩家在论坛抱不平，然而当他们进入游戏时，才发现暴雪的"蛮霸"着实深谋远虑。玩家不能拥有游戏中的装备和金钱，就意味着用现金购买它们要承担极大的风险，如果暴雪发现线下交易将把它们收回，势必血本无归。

《魔兽世界》另一重要的创新就是灵魂绑定。在《魔兽世界》中，装备分为普通、优秀、精良、史诗、传说5个级别，绝大多数精良以上级别的装备都具有"拾取后绑定"的属性，也就是说一旦你拥有它，就不能将其卖给其他玩家，只能出售给商店或摧毁。即使是优秀的装备，也通常具有"装备后绑定"的属性，你淘汰下来的装备无法卖给低级别玩家，只能处理给商店。好的装备无法交易——用现金买装备的问题迎刃而解。

同时，《魔兽世界》庞大的技能、天赋系统和多样的战斗技巧，也需要长时间的熟悉。这个熟悉的过程，就是升级的过程。那些在美服欧服购买60级账号，想去过PK瘾的玩家，经常被不到50级的对手玩弄于股掌之中，最终要么放弃，要么从头练起。

除了希望从《魔兽世界》中获利者，还有一部分失望的玩家就是手头并不富裕的学生，快速冲到满级的玩家中，有许多都是大学在校生，他们希望通过贩卖游戏币和装备，弥补点卡和网吧的消费。

但让少数人失望，总比让所有玩家失望强些。

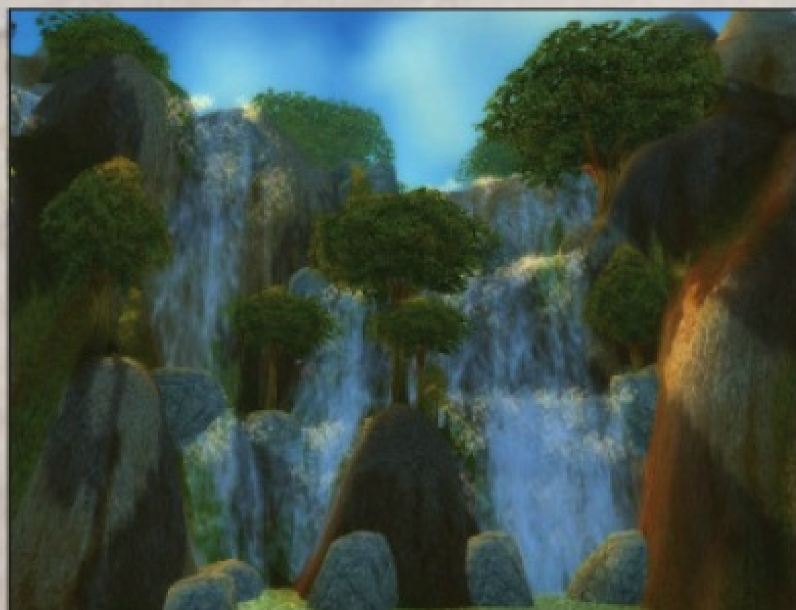


和队友一起飞越大坝



冲级的玩家们，你可曾留意《魔兽世界》中还有如何美景

Buff——打招呼的最好方式



荆棘谷瀑布



《魔兽世界》的Bug——骑狮鹫战斗的圣骑士



累了，休息一下

限量公测开始不久，我正打算出城完成任务，忽然发现头顶一亮，一位牧师在我身上释放了一个增益魔法（以下简称Buff），正当我要向他道谢时，他已跑远了，我甚至没看清他的名字。而我也是从那时才明白，Buff是可加给陌生人的。对你来说，这只是消耗你一点魔法，对受益者来说，这一点增益效果，很可能帮他渡过难关。举手之劳，很可能就会为你带来一个可靠的战友或互相协作的朋友。

在《魔兽世界》中，类似的“礼节”还有很多。高等级玩家在通过某个怪物集中的区域时，身后通常会有许多怪物追赶，这在《魔兽世界》中俗称“拉火车”。对于低等级玩家来说，这样的“火车”是致命的。如果你发现前方有低等级玩家，你要做的是把怪物引向别的方向，或者停下来英勇就义，这将提升你在其他玩家心目中的地位。

限量公测时，我和几个朋友打算前往最初级的副本“死亡矿井”，但队伍仅有4人，又没有得到“死亡矿井”的任务，于是在公共频道求助，一个叫做“同心网络圣骑士”的玩家为我们讲明了任务的步骤，他的话令我们十分感动：“如果需要帮忙，我乐意效劳。”在他的带领下，我们轻松通过了“死亡矿井”，他放弃了里面所有的装备，把它们让给了更需要这些装备的战士——虽然这些装备要比他身上的更好。

而在另一次中级副本奥达曼的冒险中，战士、法师、我（术士）相继倒下，队伍里只剩下牧师和圣骑士，怪物已把我们重重包围，我以为这次定然灭团。没想到紧急关头，圣骑士对牧师释放了“神圣干涉”——牺牲圣骑士自己的生命，来为牧师换取30秒的无敌时间，同时所有怪物对他的仇恨值都归零。被引出的怪物跑回自己原来的位置，牧师得以存活！之后牧师复活了全队成员，大家对圣骑士牺牲自己的奉献精神感激不已，士气大振，队伍配合愈加默契，一气打穿副本。这是我头一次真切地体会到，帮助别人也能成为游戏的乐趣。我在公测时选择圣骑士，也是受到了他们的感染。

在《魔兽世界》中，每个职业都有许多方法帮助别人，也有许多技能是专为帮助他人设定的。就好像战士的嘲讽（吸引怪物的注意力，让它攻击战士本人），在单练中是没有任何意义的，新手战士通常都不会把宝贵的天赋点数浪费在这上面，然而在组队时，一个不会嘲讽的战士，几乎可和废物划等号。战士不能吸引怪物的仇恨，就相当于讲法师、牧师等布衣职业暴露在怪物的利爪下。

学习帮助队友的技能，给身边的人加上Buff，在危急时刻牺牲自己——我不愿给《魔兽世界》扣一个传播游戏道德的帽子，至少，《魔兽世界》在引导玩家用更多样的方式、更健康的心态来体验游戏。

放弃，是种美德

在《魔兽世界》的论坛上，投诉Ninja looter的帖子总是层出不穷，从某种意义上讲，Ninja looter甚至比外挂使用者更让玩家反感。何为Ninja looter？Ninja即忍者，loot是搜刮的意思，Ninja looter——即在组队时，参与不属于自己装备掷骰的玩家。在组队时，最常用的分配方式是队伍分配，也就是说大家轮流拾取战利品。如果战利品中有优秀或更好的装备，将由队伍中的所有人掷骰，骰数最大的人赢取此装备。倘若某位队员无法使用此装备，应选择放弃，不参与掷骰，因为好的装备都会

在拾取后绑定。如果你参与掷骰并赢得了不属于自己的装备，你将无法把这件装备转给需要它的队友。尤其是在副本任务中，杀死Boss都会得到精良或是史诗级别的装备，这也是玩家多次进入同一副本的原因，此时掷骰就需更加慎重。比如队伍中有法师、牧师、盗贼、猎人、战士，那么战利品中锁甲属于战士，皮甲属于盗贼和猎人，布甲属于法师和牧师，虽然战士也可穿皮甲和布甲，但这些装备对其他职业更适用，战士不能参与掷骰。这只是基本原则，如果掉落一把匕首，所有人都可使用，是不是所有人就都可掷骰呢？不，要根据匕首的关联属性，来决定到底是给战士以外的哪一个职业，因为战士不适合用匕首。

在美服，一位使用萨满的中国玩家和几十名战友一起杀死了《魔兽世界》的最强Boss之一的蓝龙，蓝龙死后掉落了一把全服最强的双手剑“台风”，萨满无法使用这件武器，但这位玩家参与了掷骰并赢得了“台风”。这意味着他所有的战友几个小时的努力付之东流，而这样的装备，也是可遇而不可求的。他怒不可遏的队友对他说“如果你够聪明，就马上离开服务器”、“你的大脑是不是有问题？”他这次Ninja loot的后果，会让他在整台服务器里的名誉扫地，恐怕不会再有人愿意与他组队。

通常，Ninja looter会被立刻踢出队伍，他的名字会出现在论坛上，附带着他Ninja loot的截图，此人在服务器的名誉可想而知。关于装备的掷骰规则远不止于此，有时新人会拿不定主意，自己是否该参与装备的掷骰？尤其是队伍中有多个人可使用同一件装备时，如果你没有确切的把握，应该询问队伍中的老手，自己是否有权掷骰。

选择放弃，往往是在举棋不定时最好的办法，当你已在同一副本中拿到一件很好的装备，而眼前的装备有其他队友需要时，你也应该选择放弃，让尽量多的队友有所收获。你会发现，失去一件虚拟的装备，换来的是更加团结的队伍，更信任你的战友。

玩家在改变

在公测刚开始时，几乎每一个限量公测玩家都很不适应：公共频道几乎没人说话，既没有人求助也没有人出来帮忙，所有人都在闷头苦练；“练级”这个限量公测几乎听不到的字眼挂在每个玩家的嘴边上；每个地区的公共频道都充斥着售卖虚拟货币的广告；组队时队友有问题就破口大骂；拾取装备时胡乱掷骰……十几天过去，我渐渐发现，玩家有了变化，或许是级别的限制，或许是被《魔兽世界》影响，或许是被其他玩家感染，更多的玩家开始帮助别人，开始协作和互动，配合作战，共同修炼技能。而此时，外挂来了。本文截稿时，九城宣布封停两万余个账号。有多少网络游戏曾被外挂葬送？我数不出。但一款网游要在中国站稳，外挂是必过的一关，对《魔兽世界》来说，这未尝不是一件好事。或许玩家会因为外挂同仇敌忾呢？



喝下辐射尘变成猩猩的侏儒科学家，
该说他是勇敢还是愚蠢？

就像网友PaladinJack在论坛上写的，“我看到了用变速齿轮的人，我没有鄙视他们。这个世界不是二向性的，不是非此及彼、非友即敌的。在一支队伍里，我问队友：‘你开了变速齿轮么？’她说：‘是的。’我说：‘对不起，我不愿意和作弊的人在一起。’我离开了队伍，但仍然和他们走在一起。我虽然和他们不在同一队伍中，但我仍然关注他们。给他们适时地送去光芒，给失去生机的肉体重新赋予生命。他们再次邀请了我，我加入了队伍，但卸下了武器，因为我不能和一个开变速的人一起并肩战斗。后来，她加我为好友。她说：‘以后再也不用变速齿轮了。’我说：‘至少和我在一起的时候不要开。为了我，也为了WOW。’”

关于《魔兽世界》的胡言乱语到这里就结束了，我极力想描述我在《魔兽世界》中的每次感受，却无法将之一一诉诸纸上。无论你以什么方式对待《魔兽世界》，都无所谓对错，但若你尝试融入它的文化氛围，接受它的规则，它将变得更有趣。

海外传真

VU Games 将于8月停止发行Valve游戏

2005年5月9日 Gamespot.com

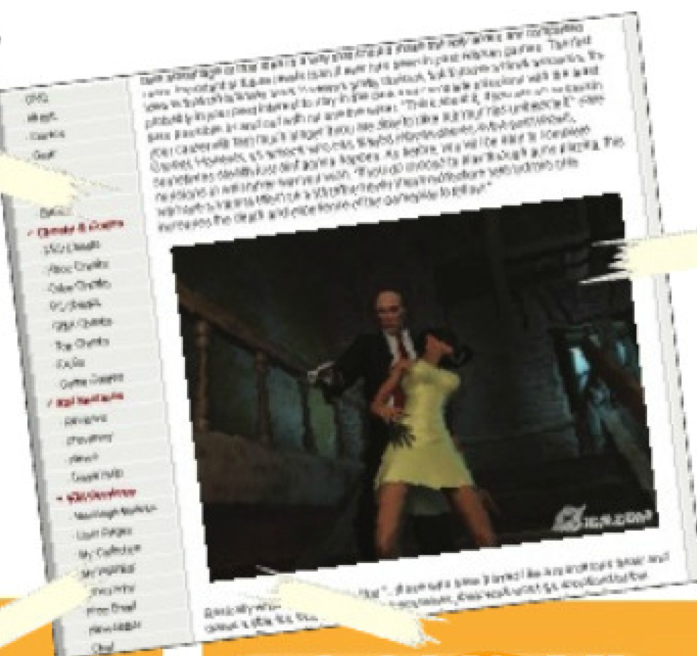
历经了近3年的官司纠缠后，游戏厂商VU Games跟开发商VALVE之间的官司终告落幕。由于2002年8月间VALVE认为游戏发行商VU Games旗下的Sierra OnLine在网吧等地方安装了VALVE的游戏却没有经过他们同意，显然逾越其合约内容，损及VALVE的权益，因此一纸诉状将VU Games告上法院。另一方面VU Games也对VALVE的Steam网络系统大感不满，为此反控VALVE，而在联邦法官Thomas S.Zilly的调解之下，日前双方终于正式达成和解。就这次和解，VALVE以及VU Games也在各自官网上面发布新闻。VU Games将自2005年8月31日起停止发行所有VALVE的游戏，其中包括《半条命》（Half-Life）、《半条命2》（Half-Life 2）、《反恐精英》（Counter-Strike）、《反恐精英——零点行动》（Counter-Strike:Condition Zero）以及《反恐精英——起源》（Counter-Strike:Source）等游戏。此外，VU Games也已经通知，原本由VU Games授权安装VALVE游戏的网吧等地方，VALVE才是他们唯一的授权厂商。看来先前VALVE打算让《半条命2》资料片及其Xbox版游戏迟至夏季或8月左右推出不是没道理的，因为到8月底时他们将开始拥有掌控游戏推出的权力，不用再看游戏发行商的脸色。

克林顿夫人谈暴力游戏

2005年5月9日 gamesindustry.biz

前美国第一夫人与右翼分子结盟炮轰《侠盗猎车手》——纽约议员、前第一夫人希拉里·克林顿开始攻击暴力游戏，她将Rockstar的《侠盗猎车手》说成是对国民道德的“主要威胁”。这位美国前第一夫人说“孩子们正在玩一款鼓励他们与妓女发生关系，然后杀害妓女的游戏。这是媒体冷漠症的后果，它让孩子们认为歧视女人是正常的，无论她们有着什么样的肤色或是来自什么地方。”希拉里·克林顿希望国会批准9000万美元的经费，对这类游戏以及其它电子媒体对未成年人的认知、社会、情感和身体发育的影响展开调查。和她一起的还有共和党参议员Sam Brownback和Rick Santorum，后者因他在同性恋方面的坦率立场而出名。美国政治分析家认为，希拉里之所以拿电脑游戏开刀是因为这对她竞选下任美国总统有利，因为这能博得共和党投票人的欢心。







Eidos被正式收购，新老板是U2主唱

2005年5月9日 IGN.com

2004年11月，Eidos官方宣布世界知名FPS游戏“Hitman”即将迎来它的最新作品Hitman:Blood Money。“杀手代号47”回来了，这次他更酷更冷。“不给钱、老子就不给你干，钱越多、活就干得越漂亮”。Eidos的首席执政官Mike McGarvey谈道：“Hitman系列是Eidos最赚钱的系列之一，也是我们投入最大的一个系列。这次的Hitman:Blood Money将采用Io公司最新的Glacier引擎。在2005年春季同时在Xbox、PS2以及PC上推出。”不过就在2005年初，Eidos最近发布了一份财务报告，报告显示已亏损2920万英镑。消息公布后，其在伦敦证券交易所的股票狂跌30%。Eidos的债主苏格兰皇家银行给Eidos开出了还债的最后期限，也就是2005年3月25日。3月2日，公司收到一份以现金收购公司股份的提案，提案的标价为每股53便士。3月23日Eidos正式确认被收购，神秘买家是美国硅谷的科技公司Elevation Partners，而非之前一度风传的育碧。在这样的财政风波震荡之下，Eidos的数款游戏开发都受到影响，其中当然也包括Hitman:Blood money，原定于2005年春季发售的Hitman:Blood money被推迟到年底，而最新的消息则是赶在2006年6月之前发售。庆幸的是Elevation Partners公司总裁——爱尔兰U2乐队主唱Bono出手阔绰，他的开价高于Eidos的实际股价，最终Eidos以1.35亿美元现金被收购。有了充裕的资金后，Eidos旗下产品的开发计划都得以顺利进行。

DOOM3 Xbox版举办首卖活动

2005年5月5日 Gamespot.com

4月4日上午，id Software在美国达拉斯北部的一个软件店内举办了DOOM3的Xbox版本发售活动，大约200名DOOM3玩家在这里聚集。在活动现场，id的工作人员忙着为游戏签名，发放游戏的T恤和宣传海报。而Todd Hollenshead，id Software的CEO也现场回答了玩家的一些问题，他宣布在今年8月11日～14日即将举行的QuakeCon十周年上，会提供《雷神之锤4》的多人联机版本，由于是十周年，公司还会准备其他令玩家意想不到的惊喜。





Namco美女排演E3大展

2005年5月9日 IGN.com

5月18日到20日，今年的E3大展将拉开大幕。开展之前，各大游戏厂商都已经开始加紧为E3上的展示做准备。除去新游戏的大屏幕展示以及试玩，现场活动也是参展厂商为参观者增进印象的重要手段。今天我们拍摄到了Namco公司的现场美女舞蹈展示排演的照片。我们可以看到她们身着印有Namco标志的紧身衣，在做各种性感的动作。

本刊独家专访林坤信

■本刊记者 Sir William


著名游戏音乐制作人林坤信

记者获悉，著名游戏音乐人林坤信将与腾武数码合作，为其网络游戏《功夫ONLINE》制作音乐。相信大家很难忘怀林坤信为《仙剑奇侠传》所制作的那些音乐吧。本刊记者带着读者关心的问题采访了林先生。

大众软件：请您谈谈和腾武接洽合作的过程好嘛？

林坤信：是经由朋友介绍的，就是两岸联系往来有些不便，辛苦了负责联络的腾武陈文斌先生。能跟北京腾武制作团队及日本插画大师北千里一同创作好游戏真是幸福，我学生时代时也特爱玩《侍魂》呢。

大众软件：您怎么看待《功夫Online》这款游戏的风格？您希望其中可能会有哪些音乐的元素呢？

林坤信：就我看来《功夫Online》并不会像韩式的“网游”，只是不断的打怪练功夺宝，它具有以前UO那种道德、天人合一的策划思维。在音乐风格上，我曾调查过，网游音乐里最受欢迎的仍是旋律动听的曲子，重点是怎么去用旋律谱出不同场面的气氛，做出只属于《功夫Online》的味道。在配器上肯定是以民族乐为基调，波澜壮阔，描述大时代的儿女情应是这次制作的主要方向。

大众软件：您平时玩网络游戏吗？您认为网络游戏中的音乐和单机游戏中的音乐，该有怎样的区别呢？

林坤信：我玩网络游戏，多数公开测试的新游戏我都会进去试试，看人家是怎么设计的，收费游戏我现在玩《魔兽世界》（北美服务器），深入研究西方人是怎么玩网游的（真是贪玩的好借口）。至于网游跟单机最大的不同，在于网游是让人处在一种大时代的氛围里，以达成任务跟互动、组团为主，整个世界不像单机是以“主角”为中心。也因此在音乐的表现上，目前的网游音乐比较偏重在时代和环境故事的表现，不会像单机游戏，会设计一些剧情的小桥段乐曲强化剧本。另外，网游在同一场景的游戏时间颇长，单一曲子的耐听度就变得格外重要。

大众软件：好的游戏音乐制作人需要具备怎样的素质呢？听说音乐制作设备非常昂贵，而且听音环境和对音乐的理解要求都很苛刻？

林坤信：我认为游戏音乐制作者最重要的工作是衬托出气氛，其他为次要。高标准的设备是用来训练音乐人的耳朵的，在高标准听音环境下听东西，比较能掌握声音的细节。但也不代表非得如此。如果是用Hi-End唱片的想法来做，那一定要找更专业的录音师做缩混，租用高级的设备去后期制作，编好一首曲子下来没个上万人民币是不可能的，如果请交响乐团来录制，那更是天价。但我们不能说没达到这种高素质的音乐就不是好的游戏配乐。重点若是放在音乐与游戏的搭配上，以多量的主题曲、旋律衍生曲取胜。能在搭配上做的好，那会远胜过仅是质感好的音乐。毕竟游戏内容才是主体，游戏音乐的质感只要到达水平以上就行。

大众软件：在游戏音乐的制作上，现在无论是单机还是网络游戏，综合要求上会比当年有所提高吗？

林坤信：制作上的要求的提高是一定有的，音色、缩混用的专业器材都已不是当年做“仙剑一”时可比的。不过“动听”而合适才是最终的要求，哪怕有时候只是设计一支笛子的独奏，感觉对了才是最重要的，这即是我对游戏音乐的看法。

大众软件：过去有一种相当主流的看法，认为“音乐是一款游戏的灵魂”。事实上，单机游戏兴旺的年代，却鲜少有原创音乐作品能为玩家永远铭记的游戏大作，您怎么看待这种现象呢？

林坤信：我发现大家对早期游戏的音乐印象都比较深刻，《超级马里奥》、《影子传说》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想Ⅴ》的主题曲，一哼出来就会引来老玩家们激动的反应。这样的现象我在“仙剑”一代制作后期也经历过，当时一位新同事如厕时愉快地哼着“仙剑”的曲子，害我站在一旁差点尿不出来。后来企划还问我是不是偷偷拿去夜市卖？为什么他搭电梯时也听到有人在唱？但近年来做游戏音乐的人都开始习惯用大编制的音乐，壮阔感是更够了，可是旋律跟故事之间的关连似乎更少。这会变成这首曲子拿去别的类似的游戏用也很合适，听不出属于该游戏的独特性。

大众软件：您和姚壮宪先生是怎么认识的，是在什么样的机缘下一起合作《仙剑奇侠传》？

林坤信：认识是我刚进去大宇当勤工俭学生时的事情，因为训练所以编了一些中国风格的音乐，后经当时DOMO的专属音乐制作人杜乃迪引荐而认识姚壮宪，也是第一次谈起《逍遥侠客游》（“仙剑”最早的名称）的合作。犹记得当年立下中文RPG里程碑的《轩辕剑》一代，一开始只是希望能超越《轩辕剑》那样的感动，并且加强整体的动感，以做出类似于爱情武侠连续剧的样子为目标。回想“仙剑”启用的人手都不算是大宇当时最顶尖的，整个专案一开始也不是很被看好及受重视，谁也没料到一群人仅凭着要做出好游戏的执念和默契，终于让“仙剑”成为大宇的另一块招牌。

大众软件：感谢您接受我们的采访。P

业界动态

九城发布严厉打击魔兽外挂的声明

声明大致内容如下：《魔兽世界》全面公开测试以来，绝大部分玩家都能遵守《魔兽世界公测用户使用条款》和《魔兽世界游戏管理规则》的规定，以正常的心态和方式进行游戏。但有少数玩家为了达到快速升级、牟取暴利、在与其他玩家的对战中获胜等目的，采取了极端的手段，使用一些外挂程序破坏游戏的平衡性和良好氛围，并已经对普通玩家的正常游戏造成了极大的干扰。暴雪和第九城市坚决反对一切使用不正当手段破坏《魔兽世界》的游戏体系和氛围的行为，对一切使用外挂非法牟利者绝不姑息手软。截止2005年5月7日止，我们已经永久封停了近20 000个使用外挂程序的账号，我们将继续严查使用外挂的账号，一经发现立刻永久封停。

布卡获得Atari游戏中国代理

北京布卡电脑软件有限公司2005年4月25日宣布，它已与游戏开发商兼出版商Atari签约，于国内独家代理其两款竞速游戏：《2005科林·麦克雷拉力赛》（Colin McRae Rally2005）和《理查德·伯恩斯拉力赛》（Richard Burns Rally），以及另一款二战即时战略游

戏：《战士——二战英雄》（Soldiers: Heroes of World War II）的发行权。

盛大获得《龙与地下城》网络版中国地区独家运营权



2005年4月21日，盛大公司宣布与北美Turbine公司签署战略合作协议，根据协议盛大将拥有3D大型多人在线角色扮演游戏《龙与地下城》网络版在中国地区的独家运营权。该款游戏预计于2005年下半年在中国发布。基于最新确定的d20规则，《龙与地下城》网络版将提供给用户原汁原味的在线《龙与地下城》游戏体验。游戏充满了激烈的地下城混战、格斗、挑战性的谜题，具备独特的角色升级方式。游戏展现了标准的《龙与地下城》角色种族，例如人类、精灵、半兽人、矮人和全新的Warforged种族；职业包括野蛮人、吟游诗人、牧师、战士、圣骑士、游侠、浪人、术师和男巫。用户可以和其他角色一起组队进行刺激的探险，搜索新的城市、地域和地下城等。

盛大周末专场招聘百名员工

4月23日，盛大在上海紫金山大酒店二楼绵绣厅进行专场招聘会，招聘百位员工进入盛大。根据年初盛大透露的信息，今年盛大的员工规模将翻一番，也就是说在年内，盛大员工总数将由年初的1400人增加到2800人左右。这其中对研发人员和市场推广人员的需求又比较大。估计相当一部分新进人员都会是基于盛大的家庭数字娱乐中心推广的需要。

《航海世纪》全面升级

《航海世纪》二章“王者征程”已于4月20日晚10点提前开始版本升级，升级包下载说明如下：1.《航海世纪》“王者征程”必须安装在0.32版本的客户端上；2.《航海世纪》正式进入“王者征程”的时间是4月21日早上5点到10点，请玩家在早上10点更新完毕之后，再进行更新，否则会因为客户端版本不对而无法进入游戏；3.升级包下载地址：http://www.hanghai.com/download.html。

盛大与中科院结成战略合作伙伴关系

2005年4月19日，上海盛大网络发展有限公司与中国科学院自动化研究所联合宣布，双方结成战略合作伙伴关系。中科院自动化所就自然交互娱乐技术进行使用授权，盛大对其实现娱乐化运用，推出适合家庭客厅文化的健康智能互动游戏，以配合盛大家庭战略的实

中华网注资一起玩游戏网，3000万打造《热血江湖》

■本刊记者 心鹰



中华网集团财务总监梁铭枢（右）

4月19日，在北京二十一世纪饭店，国内门户网站中华网宣布对一起玩游戏网（17GAME）进行3300万人民币的战略性投资，并斥资300万美元引进了韩国网络游戏《热血江湖》。完成本次注资后中华网将获得一起玩游戏网36.5%的股份。据中华网集团财务总监梁铭枢透露，中华网在这次注资后，还将获得3年内继续增持一起玩游戏网股份的权利，可在任何时候将股份收购至100%，具体收购与否还要看近期公司的业绩情况。

对于玩家都比较关心的游戏运营时刻表问题，一起玩游戏网总裁赵小明先生向大家介绍，《热血江湖》已于3月8日展开内部测试工作，目前已经发放了10万个内测账号，将开放两大组服务器（北方与网通合作，南方与电信合作）。在提到这次合作的初衷时，中华网CEO陈启宇先生介绍说：“其实中华网一直对游戏行业比较关注，以前也运营过一款叫《天下》的网络游戏，在运营过程中就感到如果能与一些行业内有经验的专家合作，将会收到比较理想的效果，所以我们就开始寻找合作伙伴，在经过与多家运营商接触后，发现与一起玩游戏网这家行业内极富经验的游戏运营公司在很多地方都可以达成共识，因此我们选择了合作来发展我们共同的网络游戏事业。”

《热血江湖》这款游戏改编自时下当红的韩国武侠漫画作品，是韩国MGAME公司用3年时间、投资50亿韩币开发出来的网络卡通武侠大作。由于漫画《热血江湖》在韩国销绩良好，是唯一突破300万单行本及拥有500万读者的漫画，并且是最早一批出现在韩日合办权威漫画杂志《新周刊》上的漫画之一，所以《热血江湖》在韩国上市以来成绩非常不错。游戏中还不时会闪现出时尚流行的符号表情，比如人物尴尬时头上流下的巨大汗珠等，让人在游戏过程中感到亲切又放松，这样的设计对于同样身处时尚流行前沿的年轻玩家来说，有很大的吸引力。此外，《热血江湖》的单机游戏、手机游戏也已于2004年发布。

施。基于该项战略合作，中科院自动化所将授权盛大享有使用和改进以下技术的权利，包括：“基于玩家姿势和语音的游戏场景和角色控制方法”技术、“三维图像采集系统”技术、“移动计算环境下的人脸检测方法”技术、“移动计算环境下分布式的人脸检测与识别方法”技术、“电子游戏中玩家快速置入方法”技术等。盛大结合这些技术开发的健康新游戏在最近经过测试后，将投放至盛大数字娱乐中心平台。

《EQ II 东方版》配音网上票选

SOE年度大作《EQ II 东方版》将邀请中国知名女艺人担任游戏领航者的配音，目前人选有名模林志玲、演员萧蔷、播音员侯佩岑以及演员章子怡，而官方最终聘请的人选将由玩家于网络上进行票选决定。



古典美人章子怡、中国台湾省美女萧蔷、甜心主播侯佩岑、名模林志玲

电子竞技

韩国“星际”巨星签署双重合同将遭到处罚

据韩国传来的消息，韩国《星际争霸》明星、长期占据职业选手排行榜首的ILoveoov同时与SK和KTF两家俱乐部签订了合同。如果事情得到确认，从E-sports协会方面开出的重罚将不可避免。Iloveoov在跟KTF的合同中已经拿到了好几亿韩元的合同金，跟SK Telecom的合约也已经签上自己的名字。根据韩国E-Sports协会的有关规定，签订双重和约的选手将会受到至少两周的停赛处分。



貌似忠厚的Iloveoov

ESWC2005 中国赛区决赛总奖金确定

记者从ESWC2005组委会了解到，ESWC2005中国赛区决赛总奖金已经正式确定，总额高达20万元人民币（税前）。ESWC电子竞技世界杯是世界三大顶级电子竞技赛事之一，今年为第三次设立中国赛区，共设立五大比赛项目，而在国内胜出的选手更有机会远征法国决战电子竞技世界之巅，赢取高达30万美元的奖金。

SK再次无缘WEG，新贵Pentagram顶替

这已经是SK第二次与全世界奖金额最高的电子竞技赛事WEG擦肩而过了（第一次是因为全体队员跳槽NiP的风波），而这次拒绝参赛则是因为与队员学习、工作时间冲突。在SK拒绝参赛后，WEG组委会把邀请信寄给了在欧洲迅速崛起的波兰新贵Pentagram，他们将顶替SK的位置。这支不久前还默默无闻的战队在夺得欧洲线上联赛冠军和WCG三星欧洲杯冠军后已经确立了自己在欧洲CS界的强队地位，而他们在WCG三星欧洲杯上正是击败了现在这支SK夺得冠军的。

CAL参赛队员因种族歧视遭禁赛

在5月9日北美CAL-I反恐精英联赛coL与DeadZone的比赛结束以后，来自compLexity的选手Danny 'fRoD' Montaner和DeadZone的选手Jonathan 'Arkael' Harding双双被CAL组委会停止比赛资格（停赛处罚一直延续到5月23日），因为两人在聊天中使用了不文明的语言。对此事件，coL的老板'1'发表了一个声明做出解释。声明部分：我们为Montaner先生在这个情况下使用了“f***”单词道歉，这是违背职业道德的，他将亲自道歉。但是，作为一个组织我们不允许我们的选手受到来自一个精英联盟的“职业”选手的种族侮辱。我们希望这个事情将得到公正的解决。

中国电子竞技CS国家队加盟游戏学院

4月26日，游戏学院与中国电子竞技CS国家队在京签署协议结盟，中国电子竞技CS国家队的10名职业选手成为游戏学院的首批荣誉学员，作为电子竞技特长生到游戏学院免费学习。此次加盟游戏学院的wNv电子竞技俱乐部是国内第一个职业电子竞技俱乐部，其中的wNv.cn战队在2004年获得了“中国电子竞技国家队”的称号，在一系列电子竞技大赛中取得了骄人的战绩。游戏学院负责人表示，合作双方今后还将基于电子竞技举办一系列活动，通过这些活动宣传游戏学院鼓励健康游戏、培养本土专业人才的宗旨，同时也向社会表明，只要是热爱并想加入游戏行业的人，游戏学院都愿意为他们提供专业培训的机会。

产品信息

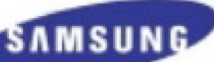
《DOOM》电影版剧照公布

日前，环球电影公司出品的《毁灭战士》（DOOM）发布通告，将由Dwayne Johnson（即《木乃伊2——蝎子王》的主演The Rock）出演这部改编自id Software经典游戏系列的电影。电影发生的时间设定在2145年，即与最近发布的《毁灭战士3》的背景同一年。电影摒弃了游戏中火星人的设定，一支舰队被派到遥远的行星保护一座正处于不明生物袭击下的实验室。除了The Rock扮演的军士外，参





WCG2005专区

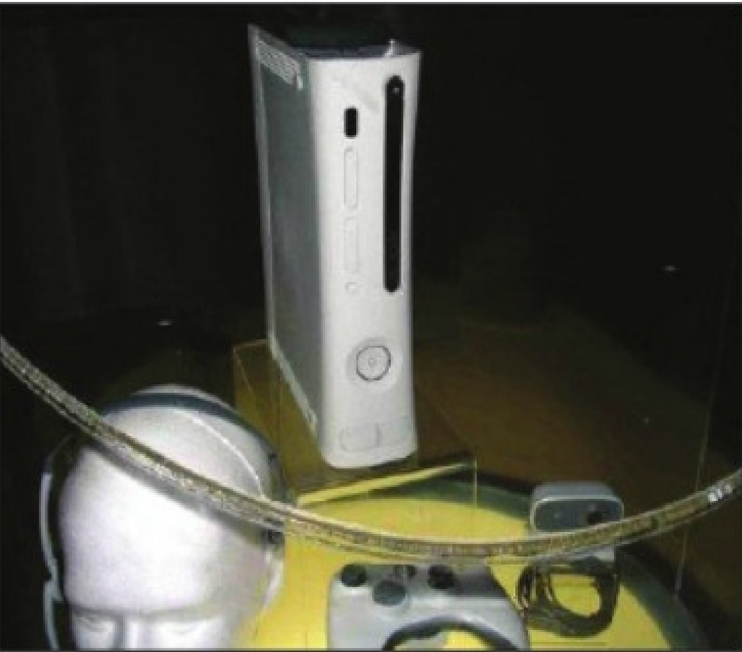


三星电子杯WCG2005中国区锦标赛分赛区奖金（人民币）

	十五地选拔赛奖项 总奖金：382500		五地选拔赛奖项 总奖金：30000
	反恐精英	魔兽争霸	极品飞车
冠军	2000x5	5000	3000
亚军	800x5	3000	2000
季军	500x5	1000	1000

演的明星还有Karl Urban（曾出演《指环王》），Rosamund Pike（曾出演《007——择日而亡》）。

微软新主机Xbox360实物图片透露



近日，3张全新的Xbox360实物照片泄漏到互联网上，揭示出微软次世代游戏机Xbox360更多细节。这张图片是某人在美国"MTV"电视台好莱坞Party上拍摄的，清晰度上显示这似乎是用手机偷拍的照片。这张照片显示了Xbox360最终定型机身，看起来和之前在网上泄漏的机身图片非常相似，照片显示Xbox360将采用垂直放置，旁边还有配套的无线手柄、耳机和摄像头。

《仙境传说》进军14个阿拉伯国家

韩国Gravity公司发布消息，他们已与中东地区游戏发行公司SENTO（Sento Enterprises Limited）签署了Gravity公司的主力网游作品《仙境传说》（RO）在中东和非洲北部14个国家的独家运营协议。根据此项协议，《仙境传说》将在沙特阿拉伯、科威特、卡塔尔、巴林、阿曼、也门、伊拉克、伊朗等14个国家进行运营。负责《仙境传说》中东和北非地区运营的SENTO公司位于地中海东部的塞浦路斯共和国，是拥有中东和北非地区组织流通网的大型企业。

丝路有多远

■本刊记者 司马平安



马和骆驼是丝路中的消耗品。

2005年第10期《大众软件》的封面是《丝路传说》的广告。我喜欢那一期的封面，简洁，却把神秘和沧桑联系在了一起。茫茫大漠，谁主沉浮？人们畏惧它，于是便更加渴望去探索它了。《丝路传说》这款游戏能不能做出这样的感觉？对于这个问题，记者原是抱着怀疑的态度的。因为这款游戏是由韩国的JoyMax研发制作，对于韩国的泡菜游戏我们已见过太多，而丝路要连接的是东西方两种截然不同的文明。于是，记者找到了《丝路传说》国内运营商北京世模科技。他们告诉我，虽然他们只是丝路的代理商，但早在这款游戏的创作阶段，他们便与韩国的JoyMax公司展开了紧密的合作。光是给韩方提供的有关丝路的历史与文化资料便多达数箱，而在全部研发期间，他们也一直与韩方就游戏的具体内容直接讨论，可以说《丝路传说》是一款由韩国人制作，却针对中国大陆玩家喜好与市场特点的网络游戏。

因此在文化方面，《丝路传说》具有这样的特点：它是建立在盛唐时期的丝绸之路背景上，把秦始皇陵、嘉峪关城楼、敦煌莫高窟等诸多著名建筑融入游戏当中，此外由于古丝绸之路横跨古代中国、中亚和欧洲，因此建立在丝绸之路背景上的《丝路传说》也包含着大唐、波斯和罗马3个板块的内容。这3部分内容既是互通的，又各有区别。玩家在游戏中能实际体验到大唐角色使用的武术气功、波斯角色的召唤术、罗马角色的剑与魔法带来的不同战斗乐趣。可以说，《丝绸之路》作为一款网游，蕴含了3个游戏规模的内容。

游戏中的任务也充分考虑了中国玩家的需要。玩家在进行任务当中，可以亲身演绎《西游记》、《一千零一夜》当中的各色故事。或成为身怀绝技的各路神将，杀遍妖魔鬼怪；或成为一千零一夜中坐着魔毯飞翔于空中的神勇少年，体验着不同剧情带来的不同感觉。

在记者采访世模科技的同期，韩国市场传来消息，《魔兽世界》在韩国市场正在呈下滑趋势，而《丝路传说》正在上升。有人说这是缘于《魔兽世界》的服务器问题。不过无论如何，世模科技对于自己即将运营的这款游戏将在中国市场有什么样的表现充满期待。P



不知道你有没有这样的感觉：刚刚开始游戏的时候总是充满着期待，不停地向前，不停地探险，可玩着玩着又会觉得，无论前后左右，拿什么剑，骑什么马……似乎一切都被一根看不见的手指引着，而你自己不过是在某人巧妙的安排下，偶然间发现了那么一条通路，然后可以仰着头享受好久这种发现所带来的乐趣。这就是游戏的乐趣。

生而为人的乐趣其实也差不多，总有些想不透的事证明有个叫"使之成为"的程序员掌控着一切。表面看起来是"人生如棋局局新"，但结果往往是"不幸的人各有各的不幸，幸福的却只有那一种。"而帮助你找到那些幸福的便如同《大众软件》每期提供给你的攻略秘籍。人生、游戏……事物的发展，文明的进步，往深里一想，真感到默契得妙不可言，不过最终还是要板着脸说一句：事物总是要按照它的规律循序渐进。

这样一看，游戏的发展特别是网络游戏的发展，近几年来在中国便有些暴发户的味道了。人们好像总是惯于在那首富的光环下啧啧称奇，而忘记了成功的少数性与失败的大多数。想到这里，我正紧握手柄享受着刚刚移植PC不久的《真·三国无双》。越玩越觉得手柄顺手，于是又想了好多……

左倾：

什么游戏才能真正让玩家喜爱，这个问题谁也说不清。不过成功的例子曾经有过，因此现在不少企业都把重心放在临摹那些已经成功的游戏上。我的一位目前正就任于国内某知名大厂的朋友，就曾偷偷告诉我："我们公司的陈总现在都有些变态了，任何正准备开发的游戏都要看看像不像《传奇》，不像便要拿下。"

前进、后退、重拳、轻腿……

■本刊记者 司马平安

向前：

中国游戏产业成长了这么多年，直到网络游戏兴起才终于摆脱了小作坊式的生产，出现了员工超过千人的集团军。从某种程度来看这是一个喜讯，不过这种情况的出现也导致了行业门槛抬高，不利于良性竞争的发展。为什么这么说呢？难道1000人做的游戏就一定比十几个人做的更有魅力？原因并不在游戏产品本身，而是网络游戏厂商把更多的人力投入到发展整个游戏平台，制造并运营多个游戏集中销售，提供增值服务成为趋势。现在的各家大企业多怀着依赖渠道的心理，却又患着想要摆脱渠道的病。希望通过大规模、多种娱乐服务的网络平台将玩家变为具有可持续消费的忠实用户是他们一致的想法。不过缺乏创新精神，产品同质化现象严重的问题会使他们无功而返。所以，向前一步表面来看是扩大规模，搭建网络娱乐互动平台，实际上却暗藏凶险。把已拥有一定用户基础的游戏服务做好，在不影响游戏正常发展的条件下，求新求变，或者是利用收费的“数字”游戏让玩家平稳过渡到新的产品中方是更为安全的前进之路。

轻拳：

研发一款游戏并运营，只要有10 000多付费玩家，大概就可以衣食无忧了。或者代理一款游戏，只要授权金不是特别夸张，能有两到三万付费玩家也可以小发一笔。因此，目前国内正有不少的小企业打算这么做。他们的思想大概是：再不济也可以把整个团队卖出去，反正现在国内缺的正是有经验的游戏小组呢。这种思想“轻”得危险。因为游戏需要的是饱满的创作激情，如果只为钱的话，不妨架个私服，可能来钱更快，不过行业受到的损伤也就更严重。缺乏创意的游戏在今后的几年里恐怕难有一席之地，连那些一心向前的大企业都要受到“千篇一律”的影响，就更不要说那些毫无基础的小公司了。

重拳：

做游戏能打出的最重的一拳，莫过于可以给玩家提供一款可以玩一生的游戏。我这样写，你可能会觉得我过于理想化了。可实际上，目前在网络游戏世界中发生的不正是虚拟的城市、怪物与真实的配合、交易么。今天来看，可以让人玩一生的游戏的确不存在，可是不同的玩家性格已将游戏延展到了设计者最初无法想象的程度。因此如何为游戏搭建更合理的社会环境，已不仅仅是决定一款游戏黏着力的问题。它的经验必将被积累下来，成为游戏迷人与否最为核心的问题。总有一天，游戏也能让人因为友情、忠诚、恨与爱而成为人民愿意穷一生之力寻找的精神食粮。

轻腿：

现在国内研发出的游戏，每一款都有自己的特色。什么让玩家男变女，什么横版游戏……我不否认它们的功绩，但我更为怀念的是C&C的冲击力与《盟军敢死队》的震撼。所以说，创新可以从起点做起，革命性的改变决不会像某些花拳绣腿，很快便被埋没在一大堆刀枪棍棒中间。

重腿：

重腿不仅力道足，还可以比拳打得远。目前不是有不少国内的企业正在国外运营自己的游戏么？他们是否成功，这里不愿多说，反正传回来的消息多半是好的。不过，国际市场可能会比国内少一些私服、外挂的问题。但国际市场每地不同，要想真正成功，还要多想想“厚积薄发”的道理。至少目前为止，国内还没有真正研发出一款可以和《魔兽世界》、《大航海Online》一样具有如此高的期待度的游戏。也没有形成像暴雪那样拥有极高美誉度的企业。

方向摇杆：

这两个东西我用得不习惯，也不熟悉。只知道它们要符合圆周率，3.1415926……无穷无尽。就好像游戏产业，“路漫漫其修远兮”。

后退：

有人说网络游戏火起来了，单机游戏必死无疑。我可从不敢作如此大胆的猜想。事实上，我坚信单机游戏仍有着巨大的发展空间，不过它本身也需要增加一些与网络相连接的特性。既然人们可以把像《连连看》这种在本机运行的小游戏分传到网上，以增添用户的满足感，为什么人们不能在网下玩单机，在网上比实力，两不相误呢？所以，在网络游戏看起来好像是潮流的今天，后退一步从那些经典的单机游戏创意想起，可能最终会置身于广博的海阔天空当中。

右倾：

代理国外大作的确给国内的众多玩家带来了福音。不过对于企业而言，如果完全依赖于国外的大作，而不惜血本，以高昂的授权金买断，便一定要承担入不敷出的危险了。网络游戏毕竟不像一部电影，它不是2～3个小时便可以让人消化的东西。《天堂》在国内成功了么？《魔兽世界》为什么在韩国的排位这么快便下降？玩家能否接受外来的文化是一个问题。而没有掌握知识产权，不能根据国内用户的感同身受做出及时、适当的调整，则更容易伤玩家的心。毕竟电影的播放只需要剪辑后插入电影院的放映机，而运营游戏则是一个长期的服务过程。

Start键：

做一款游戏，从哪里开始？我不否认，2D的游戏、战棋类的游戏仍然可以精彩。但3D与即时终归是方向。为什么呢？人们在开始游戏的时候总是会有“渴望真实”的理想主义。因此当游戏还在你心里的时候，不妨多从如何搭建“矩阵帝国”开始。

■类型：策略　■制作：Lionhead Studios　■发行：Electronic Arts
■上市日期：2005年6月15日　■推荐度：★★★★☆

前线地带



黑与白 II Black & White II

■北京 White Claudia

在当今的游戏世界里，玩家们呼吁最多的东西是什么？——答案是“创意”！

曾经有一个叫做牛蛙（Bullfrog）的公司给我们带来了一款《上帝也疯狂》，从而开创了所谓的“上帝游戏”类型。时过境迁，牛蛙已不复存在，而其直系后裔——狮子头工作室毫无疑问是现在最富有创新精神的游戏公司，所以他们才能让《黑与白》这样的经典之作再显“上帝”之风采，于是玩家们才会这么关心这款游戏的续集开发情况。


瞧，在善良神兽的带领下，处处呈现歌舞升平的景象


这大猩猩看起来就是邪神所养


指挥神兽攻城

“上帝”的基本情况

原作《黑与白》基本上还是一个标准的上帝游戏：玩家扮演神，不断地帮助自己的人民以获得威望，从而得到更多人的信仰。其最突出的两个特点，一是可选择善恶两条路线，另一个则是眷养宠物，或者说是神兽——因为它们有数层楼那么高。尽管游戏非常出色，但“贪心”的玩家还是希望能有更多的要素包含在内，于是《黑与白 II》在基本的“上帝游戏”类型中，融合进了许多新的东西。《黑与白 II》不但是一款上帝模拟游戏，也是一款即时战略游戏，还是一款城市建造游戏。

《黑与白 II》的故事发生地依然是那个伊甸园，但是此一时彼一时，前作里歌舞升平的景象已被打破了，社会科技已经有了大幅度的发展，武器自然而然也随之进步。于是邪神会带领着他们的信徒来侵略其他不同信仰的地方，而你为了保卫家园和你的人民，当然也要尽可能地发展经济和科技，以便抵抗侵略者。如此一来，本作中就拥有了大量的模拟经营以及即时战略要素，使游戏的进程变得更加丰富多采。而这些要素又会与上帝要素有机结合起来，而拥有与众不同的魅力。

“上帝”当市长

游戏中提供了5个类似真实历史中存在的文明，比如古埃及风格的文明、古希腊风格的文明等。不同的文明建筑风格也不同。玩家可以建造各种建筑来发展你的城市，使其繁荣昌盛以扩大影响力，这样一来周边的城镇也会加入到你的阵营中。建造过程非常方便，选择某一建筑时还可以自由调整它的高度，有助于规划出一个整齐美观的城市。

对了，别忘了你有神力，可以做些很有趣的事情。比如建造了一个酒馆，把全城的人都放进去灌醉。游戏中还可以建造奇观，以获得一些施展自然力量的神力。比如地震，如果事先规划好就可以在自己城市的周边添加一道鸿沟，有效地防止外敌入侵。

“上帝”当指挥官

既然有邪恶力量存在，那就免不了有战争——就算你不想打，你的居民们发明出武器后，也不愿意就此坐以待毙，他们会自发地组织起来反抗

敌人的入侵。此外，假如你不想靠扩大影响来逐渐感化别的城镇，那么训练一支军队去占领它们也是可以的。

军队是由普通居民转化而来，所以你要注意人口与资源的平衡。军队会需要大量的食物来供养，而如果你把农民都转化成了军人，很快就会没有粮食了。游戏中还提供了一个新的资源——矿石。矿石需要提炼，提炼出的矿石可以建造城墙，也可以锻造武器；而提炼就需要建造熔造厂。经营、战略、征服几个要素互相密不可分。

在战斗时，还可以利用上帝的力量：你可以抓起岩石砸向敌兵，也可以故意在建造城墙时留出一个陷阱，总之策略丰富多端，就看玩家怎么发挥了。


看我无敌神牛拳

“上帝”的宠物

首先，这些宠物的体型会不一样，你会看着它们慢慢地从一只小动物长成庞大的怪兽，而且根据吃的多少会变得胖瘦不一。其次是它们会按照你的行动方向而演变身份，假如你是和平主义者，那么它们会帮助你建造城镇，而且还会去取悦居民；假如你是好战分子，那么它们就会成为你手下最得力的猛将，会带领着军队四处拼杀；假如你正好态度中立，那么它们两种活都会做一点——宠物可说是你最忠实的伙伴和支持者。

如此一来培养出一只好宠物就很关键了。在二代里，制作者完善了这方面的功能，不仅宠物更有“灵性”（AI更强），而且增加了一个“心灵界面”，可以把它们之前一段时间做过的事情，分别告诉它们哪些是错的，哪些是对的。除了这些，还可以看到宠物的想法以及情绪，至于如何表现目前没有消息透露。

“上帝”生活的环境

《黑与白》画面图像之出众在当时是有名的，二代自然也会继续发扬这一优点。制作小组为游戏的引擎增加了许多炫目的特效，比如宠物的皮毛已清晰可辨，如果下雨或沾上水，宠物的毛会变得湿漉漉的。此外，宠物的相貌会根据你的游戏方向而改变。就拿狼来说吧：假如你是善良的神，那么你精心调教的宠物狼会满身遍布雪白色的绒毛，脸部表情也犹如天使般纯洁；反之，假如你是邪神，那你的宠物狼毛色会变暗，眼眶会下凹，眼睛会变色，獠牙也会凸出来，变成一头凶猛愤怒的怪兽。

玩家领地的景色也会有所区别。邪恶之神的领地会充满裂缝并长满荆棘，花草树木都会枯萎；而善良之神的领地里则花繁叶茂，各个角落里都是一派春意盎然的景象。

除了这些，游戏中也给宠物和所有居民添加了大量动作，看起来栩栩如生。比如两军交战时，你的宠物会对着敌人的军队大吼，还会把地面踏得隆隆作响。此时敌人的士兵们都会吓得发抖，不敢动弹；一会敌人的宠物也杀了过来，两只庞然大物会互相狂吠厮打，好像在看怪兽电影。强烈的电影感觉无疑让玩家投入度大增。


火箭攻城，场面壮观


可以看到每个人物的动作都不相同

愿上帝保佑我们

还有一些别的东西最后提一下：游戏中将没有多人对战选项。制作小组要力图把单人任务做得更完美、更生动、更有内涵——而多人连线功能可能会在游戏推出后作为扩充补丁下载使用。游戏的发售日期一再跳票，虽然我们已经得到了很多关于游戏的信息，但是制作小组却不紧不慢地继续扩充游戏的内容。其实就以现在知道的内容来看，有一半能够兑现就足以对得起玩家的苦苦等待了。而《黑与白 II》最终会是什么样呢？——愿上帝保佑我们！


这里难道是日本？

■类型：回合制策略 ■制作：Nival Interactive ■发行：育碧
■上市日期：2006年春 ■推荐度：★★★★☆

前线地带



魔法门之英雄无敌V
Heroes of Might and Magic V

■绝对领域 大傻瓜

在回合制策略游戏的大家族中，《魔法门之英雄无敌》系列绝对是数一数二的不朽经典，除了《文明》外我们几乎找不到可以与其相提并论的媲美者，可惜捧着这个金饭碗的3DO公司最终居然倒闭。2003年的破产拍卖中，《魔法门之英雄无敌》这个品牌被育碧公司以130万美元拿下，此后《英雄无敌》的爱好者们再也没有听到任何有关它的消息。育碧公司重金买下这个品牌当然不是为了炫耀钱多，直到今年3月才有振奋人心的消息传来，育碧把该系列第5代的开发工作交给了《闪电战》和《苍穹霸主》的缔造者——Nival Interactive公司。最令人激动的是，这款改换门庭的经典续作将于2006年春天正式登台亮相。

考虑到《英雄无敌》的盛名，Nival公司并未打算将5代拉出回合制策略的阵营，各种生物的阵营种族等概念都将得以保留，因此表面上看新作最大的变化当数图像。采用全新引擎的5代将成为《英雄无敌》史上的第一款3D作品，与第3代、第4代相比，5代的画风会更现代而且更趋近于欧洲卡通风格一些。从目前公布的图片来看，与前些时候的《工人物语——先王遗产》倒是很相近，不过那些大天使手上尺寸夸张的巨剑又多少带了点日式魔幻的味道。在这个3D的魔幻世界中，角色的动作会更加真实，大量的视觉特效也更具震撼力，尤其游戏中的城堡将不再是2D平面上的一个静止图标，玩家可以看到城头上旌旗飘扬等动画，这样一个世界显然将具有更为动感的勃勃生机。而且，玩家可以实现前作中无法做到的一些功能，例如缩放画面旋转视角等。


英雄无敌大旗重新飘扬


全新的真3D画面


恶魔与大天使的较量


英雄的冒险之旅

《英雄无敌Ⅴ》的单人模式故事与历代前作没有太多联系，玩家可在战役中分别扮演不同的阵营推动剧情发展，不同阵营之间的故事会有关联性。尽管“外交”不是这款游戏的焦点，但玩家们仍然可以与其他阵营的势力“结盟”。游戏的多人模式以因特网互联模式为主，以前老玩家们喜爱的“热座模式”也将得以保留，这样可以确保让几位玩家借助一台电脑进行较量。5代和4代一样也有六大阵营，新增生物的详细情况目前还不明朗，但大家所熟悉的一些生物，如凤凰、龙、泰坦等都将在本作中出现；恶魔和亡灵两种生物会分道扬镳，各自成为不同阵营的生物。本作中的战场将采用类似3代的六角形格子设定，这样将更利于玩家判断攻击和移动距离。同样，全3D的战术界面场景变化很大，战场互动性更高。截止到目前，开发者们仍未最终确定是否采用双层地图。增加地下层可以使得游戏地图内容更为丰富，从技术上而言这并不复杂，但它也会大大增加制作小组的工作量。

遗憾的是，游戏里的英雄们将不能像4代中那样出现在战场上参加战斗，不过他们对战斗结果所起的影响作用会比3代中的英雄还要大。回合制游戏节奏慢是人所共知的特点，Nival的制作者们正在考虑为5代加入同步回合制。但这个所谓的同步回合制只是为了在游戏初期加快速度，避免玩家焦急等待，也就是说当你真正投入战斗后仍要以你一轮我一轮的方式轮番发布指令。总体来说，本作的游戏侧重点在于策略，以英雄为主的RPG成分将会有相应缩水，不过英雄可装备的道具、宝物等噱头并不会取消。

《英雄无敌Ⅴ》的背景音乐也由4代原班人马撰曲，因此品质应有充分保障。玩家们最为期盼的随机地图功能现在还没有确切消息，Nival的制作者们保证会在正式版本发售前发布一个可供参考的Demo，也许那时“英雄无敌”死党们心中的大量问题都会得到圆满解答。P

■类型：模拟经营　■制作：Lionhead Studio　■发行：Activision
■上市日期：2005年6月15日　■推荐度：★★★★☆

电影大亨 The Movies



■北京 品客档案

本作由英国的狮子头游戏工作室（Lionhead Studio）开发。狮子头工作室的创始人是世界级著名的游戏设计师彼得·莫利纽兹，他曾经是著名的牛蛙工作室的创始人之一，他监制、开发了《地下城守护者》《暴力辛迪加》《主题公园》《上帝也疯狂》等多款如雷灌耳的知名大作。在牛蛙被EA收购后，他便成立了狮子头游戏工作室，随后与EA合作开发了轰动一时的游戏《黑与白》。

20世纪20年代，是电影技术成熟运用时期的开始，（游戏也正是从这个时候开始）贯穿20世纪20年代并将延伸到21世纪20年代，由最初简单的无声黑白影片，发展到有声、彩色直到后来的电脑特效、3D视觉效果等。

游戏一开始，你将经营一家小规模电影公司。你只拥有一些很基本的设施，如摄影棚、办公室等。随后你就要开始挑选剧本，雇佣导演、演员、化妆师、场记、摄影师和其他职员为你拍摄电影了。在拍摄电影时，玩家可选择“简单方式”或是“发烧友方式”。当玩家选择简单方式时，除上面所说的雇佣演职员外，就只需决定电影的风格（游戏里一共设置了浪漫、喜剧、恐怖、动作等8种风格）以及演员的动作等几个选项就可以了，这样你只用几分钟就可拍完一部电影。当然，这种模式只适合那些把精力放在公司经营或突发事件方面的玩家。如果是那些对电影抱有极大热情的玩家，就可选择发烧友方式。这种方式细化了电影制作的分工，玩家除了需要决定电影画面的背景、演员所穿着的服装、道具的摆设等细节外，还要决定镜头的设置，然后根据剧本进行拍摄。这个过程大约会花掉20分钟。如果玩家想要制作出更好的电影，很可能会花上更多的时间。玩家在游戏中还可自己进行许多幕后工作，包括配音、剪辑、片头片尾制作等，甚至是自己创作OST！可以说，这个模式基本上包含了电影制作的所有要素。你可在电脑前写好剧本和分镜表，然后再根据自己的想法把电影拍出来。

当一部影片拍摄完成后，玩家就得开始宣传造势工作了。最初的时候玩家可使用海报、报纸以及杂志等平面媒体进行宣传，随着时间的推移，就可使用现在很流行的电台、电视台、互联网来给自己的电影进行宣传了。当然，每项宣传都需投入额度不同的资金。在宣传活动之后，就是一个盛大的首影礼了。想象一下走过红地毯时无数的镁光灯打在明星身上，周围的Fans发出各种高低音调的尖叫……或者，寥寥无几的观众，懒散的记者和没有激情的主创人员对着镜头敷衍地比划“V”的手势。这一切都将取决于你的演员阵容和前期宣传等诸多因素。

公司旗下的每个演职员都拥有自己独特的性格，当你培育的这些人成为明星后，他们的本质可能会暴露出来。每个明星之间也可产生互动，他们可能会假戏真做，也可能和许多电影里的情节一样互相因为利益而勾心斗角，现实中的这一切都会在《电影大亨》中展现出来。

在《电影大亨》中，玩家可将自己的影片输出后，上传到Lionhead所提供的一个网站上。然后经过工作人员的筛选，作品就会出现在互联网上。其他玩家可以观看并且打分，网站将会评选出每周最佳影片。获得每周最佳影片奖的玩家，还会收到由Lionhead所提供的电子奖杯。这个电子奖杯可被导入玩家的游戏，作为永久珍藏。


游戏操作界面


这难道是在拍爱情戏?


多套服装供君选择


哦，连机器人的造型也准备齐全了

■类型：动作角色扮演 ■制作：Ascaron ■发行：星空娱动
■上市日期：2005年5月25日 ■推荐度：★★★★

前线地带



圣域——魔都魅影（中文版）
Sacred: Underworld

■绝对领域 大傻瓜

《圣域》，这朵来自德国的RPG奇葩引入国内后一直深受广大玩家欢迎，全中文的汉化版加上星空娱动架设的战网合力点燃了这股《圣域》热流。而玩家还未来得及——体验游戏中特色各异的6种职业人物，其最新资料片《圣域——地下世界》已接踵而至。让各位《圣域》玩家大快人心的是，继3月上市的德文版和4月登场的英文国际版之后，《地下世界》的中文汉化版也定于5月底与国内玩家见面。


恶魔女巫与铁背甲虫的亲密接触

玩家最关心的当然是新职业，《地下世界》在前作6种英雄的基础上又增添了2种个性职业：恶魔女巫和矮人战士。恶魔女巫外形走的是性感路线，穿上各款套装后充满了邪恶而又艳丽的气息；游戏性方面她更像是一位强化魔战士，不但可施放威力强大的攻击性魔法，同时也拥有类似吸血鬼战士的变形技能。变形后的恶魔女巫就不是那么性感迷人了，如果敌人冲到近前她还可表现出毫不逊色的肉搏能力，种种优势让恶魔女巫成为本资料片中最引人注目的焦点角色。矮人战士一直是魔幻游戏中的必备角色，《圣域》制作小组拖到这时才让他登场还真有些不像话，不过矮大叔虽然登场较晚，但他的实力比起其他游戏里的同胞要厉害得多。本作中矮人战士手持巨斧，可对身边敌人实施大范围横扫攻击；面对远处的敌人他还能换上火枪进行远程轰击，火药兵器的杀伤力可不是弓矢之类能比拟的。除了火枪外，矮人还拥有类似“能量防护罩”的技能，可将自己封在护罩中暂时刀枪不入，由此可见本作中的矮人显然是一种远近相宜的高科技战士。


这位矮大叔打扮很有科技味道


我踏着雷霆火焰而来

资料片的故事依然发生在前作中的安卡利亚大陆上。虽然英雄们以安卡利亚之心封印了萨卡拉恶魔，但很快又有来自地下世界的新威胁将他们卷入到更多冒险中；两位新亮相的英雄主角也将带来各自不同的主线故事。当然和前作一样，他们的冒险经历会有不少交叉和联系。这回玩家可涉足的地域面积比原作增加了40%，大部分新增地点都属地下世界场景，如矮人遗迹、阴暗的密林、树屋等。你还有机会拜访盗匪肆虐的海盗岛，这里虽然有致命的敌人，但也有大量罕见的珍


六翼天使换新装


恶魔女巫施展地狱之术

宝，更甭提那些让人垂涎三尺的极品装备了。前作中亡灵法师沙达尔召唤恶魔闯下大祸，不但赔上自己的性命还连累英雄们东奔西走为他料理后事。本作中的英雄们将继续未尽的除魔大业，最终要一直杀到地狱大门前，在这里将有一场最终的决战，炽热的岩浆和巨大的门廊都将记载下你永恒的传奇。

《地下世界》中的新怪物多达30余种，其中不少都是配合新场景登场的。例如丛林中可发出箭雨的亚玛逊弓箭手；地洞迷宫中神出鬼没的疯狂矮人僵尸，它们奔跑速度超快而且还会投掷淬毒飞镖；在地狱门前你会遇到魔王的影之卫队，这些家伙是非Boss级怪物中最为棘手的敌人，如果没有几下硬功夫很难在与它们的混战中生存下来。不光怪物们有进步，英雄们的坐骑也大有改动。马匹的装备分为笼头和马鞍两部分，修习马术相关技能的玩家可在战斗或商店中获得更多马具。更有趣的是你的马儿居然也有自己的经验值和级别，当它伴随着你经历了无数次战斗后，你会发现自己坐骑的速度和灵活性都将大为改观。本资料片中玩家可骑乘的不再仅限于马，甚至某些怪物经过特定任务后也可成为你的脚力。

大量新装备的出现显然毋庸置疑，由于矮人使用火枪，游戏中将为这一特殊远程攻击武器添置不少款式。增加最多的是绿色套装，前后8位英雄都有了获得本职业专用绿色套装的任务。高级装备的属性将变得非常突出，而且也不仅限于击败Boss级怪物后才能获得。因此玩家在冒险途中一定要仔细搜索场景中的所有宝箱、木桶等容器，说不定你时来运转就会捡到一件极品装备。装备的镶嵌改造设定也有了更多的选项，玩家可藉此打造出人间至强的超级兵器。单人模式下玩家如果攒下太多罕见装备，可购买新宝箱用于存放这些宝贝；如果你资金充裕还能为自己购置一套房产，家里可保存更多装备。

对于那些在前作中酣战数月之久的玩家来说，要让他们一下子抛弃倾心培养出的老英雄可不容易。好在制作小组早已考虑到这点，资料片具有对前作的完全向下兼容性，也就是说一代中创建的所有角色都可引入到资料片中继续战斗！这绝对是个振奋人心的大好消息，你的英雄不但可在更大更有趣的安卡利亚大陆上继续冒险，他们也能和新登场的恶魔女巫、矮人战士一样获得更多更强大的超级装备。有了更好的装备后老玩家闯关爆机易如反掌，相信原作中突入终极难度“白金”境界的玩家也不在少数。而本作中又将在此基础上增加一个更高的“钛金”难度，只有将“白金”难度通关后的玩家才能得以进入这一神级难度。可以想象在这个难度下的普通怪物都将具有Boss的实力，但我们相信这丝毫不会影响到《圣域》死忠们对该难度下可能出现的神级装备的渴望。

前线地带


造型怪异恐怖的新怪物

总体来说，本资料片的画面与前作相比并无太大变化，不过一些界面细节处的改动却很体贴。例如装备栏中玩家可查看到全身佩戴的各种装备、饰物对主角属性提升的统计总和；为了避免在战斗中手忙脚乱，本作还增加了技能热键设定，玩家可将常用技能设定为F1、F2等功能键，激战中施放魔法技能更显轻松自如；当点击选中怪物或NPC时，玩家还能在屏幕下方看到目标的级别、特技和血量，这样可在战前做好充分准备。


战斗法师施展看家本领

从很多方面来看，《圣域》与《暗黑破坏神》都有异曲同工之妙，前者因为后发制人的缘故还拥有许多后者无法顾及的创新，如骑乘系统和任务系统等。《地下世界》在此基础上进一步完善和丰富了游戏结构，它所增加的两类新职业具有非常强的可玩性，加上大量新增装备的诱惑，看来国内的RPG玩家又将迎来一个难忘的夏天。P


吸血鬼大姐最喜欢打群架

前线地带



■晶合实验室 北四环组

记得当年金山就是以《剑侠情缘Online》（以下简称“剑网”）的推出为标志而大举进军网络游戏领域的，“剑网”也确实凭借其不俗的表现吸引了大量的玩家。如今《剑侠情缘Online II》（以下简称“剑II”）即将推出，相信广大玩家都想先睹为快。笔者有机会参加了“剑II”的小规模测试活动，这儿就把一些体验和感受与大家分享一下。


游戏选择角色的界面

但凡是续作产品，玩家普遍关心的都是本作和前代产品有什么异同，有什么改进和创新。在游戏引擎方面，“剑II”会沿用“剑网”的引擎，但人物全部采用3D绘制，可看出金山在人物设定方面还是下了相当的功夫。其中的娇小女和彪悍男给笔者留下了比较深刻的印象，人物形象讨巧也是网游能吸引玩家继续玩下去的不二法门。就“剑II”的整个画风来说，人物造型更为精细，有些卡通化；画面也亮丽了很多，相信大多数玩家会比较乐于接受这种改变。


峨嵋MM弹琴招式

“剑II”的时代背景较“剑网”有所提前，时间由南宋提到了北宋。乱世出故事，乱世出英雄。这故事就是“剑II”的时代背景设定，这英雄自然是玩家你，越乱便越好玩，相信玩家对这样的设定一定会满意的。游戏中引入国家的概念，宋、辽、西夏、大理甚至外族之间的矛盾将是游戏的主题，玩家的成长将始终伴随着国家民族的发展脉络。玩家在游戏中，可以联络江湖各大门派共同抵御西夏一品堂的进犯，可以帮助波斯胡人兴建大云光明寺，点燃明教的熊熊圣火；还有机会帮助宋江占据梁山泊立地为王，帮助王安石变法求强……民族大义、正义邪恶，何去何从都只在玩家一念之间。

“剑II”同“剑网”一样也是十大门派，初期开放的是5个——少林、唐门、峨嵋、丐帮、武当。金山对门派进行了细化，也就是说都选少林派，因玩家个人选择的不同，角色的发展路线也不同。据说少林派有少林俗家、少林武僧、少林禅僧等3个发展方向可以选择，就好像《魔兽世界》里牧师可以是光明牧师也可以是暗影牧师一样。对于这种改进我当然大声叫好，不过稍微有些担心平衡性问题，10个门派已经不好摆平，每个门派还要细分的话做起来就更难，希望不会出现大家都去练某个门派某类角色的现象。

各门派的招式特点也比较鲜明，峨嵋MM的招式尤其让笔者感兴趣。峨嵋MM的武器是琴，坐在一大群怪中间说“我给你们弹一曲吧”，那些怪就听入迷了，估计心中还在琢磨，我怎么听着听着琴声就减血了呢……

除了固有的门派，当玩家的声望和等级达到一定程度后，玩家可以自己开帮

大众软件游戏测试平台



■类型：大型多人在线
■制作：西山居剑II项目组
■发行：金山
■测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：华硕 AX800Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
■推荐度：★★★☆

立派传授门徒，可以有自己帮会的固定地址，可以传授武功给他人，培养自己的亲信门徒，直至一统江湖。当然，留在原有的门派中也有好处，大树底下好乘凉呀。我可是和少林方丈同辈分的高僧哦，你敢打我，那庙里的老和尚、大和尚、中和尚、小和尚会一起来痛扁你。

“剑Ⅱ”在打怪练功时，将更多地强调“格斗”、“连招”，相信玩家会有与玩“剑网”时完全不同的感觉。“剑Ⅱ”还将开放秘笈系统，引入“走火入魔”概念，使原本就很浓厚的武侠气息变得更为浓厚。江湖上会随机流传出一些绝世秘笈，但这些秘笈可能是不完整的，你还需到世界各地去寻找秘笈散落的残片。收集到所有的残片，就可修炼秘笈上的绝世武学了。当然，游戏中会加入一些魔幻成分。“剑Ⅱ”还会在游戏后期开放丰都鬼城和蓬莱仙境，这不仅是高级玩家打怪练级、修身养性的好地方，更是得到一些特殊能力的必经之路哦。

生活技能的加入使得“剑Ⅱ”更加全面，只是打打杀杀的那不成了泡菜游戏！练功之余，你可以做一个药师，炼制不老仙丹；做铁匠，铸就千古神器……当然了，三百六十行，哪一行想出头都不容易。对于初级玩家来说，所会的只是蒸窝头、造绷带而已。

“剑Ⅱ”的任务系统也大幅强化，各种任务层出不穷。就目前网游的情况来看，任务系统越做越复杂也是一种趋势，可惜笔者试玩时级别低，只能做些跑腿送信的任务。

玩家的互动对于一款网游来讲是至关重要的，不过由于试玩时服务器中玩家太少而无法体验。游戏中可以比武招亲，这一点一定符合中国玩家的胃口；网游中可以结婚，甚至成了中国网游的特色了，不知道是喜是悲。

江湖中有情必有仇，打不过你的仇人怎么办？只要有钱事情就好办，到官府贴一张黄榜悬赏追杀，所谓重赏之下必有勇夫，到时候还怕报不了仇？

游戏中也能骑马，这在当今也是一种时髦。不能骑马的网游，现在还有人玩吗？

上面对游戏的大致情况作了介绍，接下来说说界面和操作。“剑Ⅱ”的界面和“剑网”的区别不大，最上面是血、魔、体力和经验值。右上是所在地名称和小地图。小地图可以放大，也可以用鼠标拖动；地图上NPC的名称标得很清楚，做任务找人很方便。左下是聊天和信息栏，正下方中间是招式的快捷栏。最下面的一排按钮可以分别查看人物各种状态，这里不再一一说明。整个界面并无特别之处，但还让人较能适应，操控起来也还方便。由于现在只是个小规模的测试，笔者估计界面在游戏正式推出时还会有一定程度的改善。

大致玩了一下这个小规模的测试版，感觉还算不错，游戏的整个构架有相当多让人期待的地方。希望金山能将各种细节尽快完善，将一个完美的《剑侠情缘Online Ⅱ》尽早呈现在玩家面前。


江南扬州


西北凤翔


西南大理


中原城市



“五一”漫漫长假已过，唯一的收获便是笔者在《魔兽世界》的牧师升到了43级，而代价则是近乎空白的睡眠和3餐。说高雅点这叫废寝忘食，说俗点就叫不务正业。最早让我如此废寝忘食的游戏名为《美少女梦工厂2》，然后是《大航海时代2》，再然后，好像就没了。本期值得推荐的游戏是《地球帝国Ⅱ》（Empire Earth Ⅱ）和《地城霸主》（Dungeon Lords），前者可算作是《文明》的即时战略版，后者看名字就可知道其游戏类型，应该算是核心玩家的最爱。此外还出现了两个国产游戏——《三国连环炮》和《青蛇2》，前者类似《印加石蛙泡泡龙》，后者则承接了2003年出品的《青蛇》一代的剧情。

■晶合实验室 fly

要塞2
Stronghold 2

制作：即时战略
制作：FireFly Studios
发行：2K Games
上市日期：2005年4月21日
推荐度：80





本代游戏给人的感觉似乎有了“工人物语”系列的影子，游戏更加注重于经济建设，生产链更加严谨。城堡要塞的建设感觉更像是“模拟城市”，你要处理垃圾，你要养蜜蜂，你要生产蜡烛摆脱黑暗——你瞧，教堂充满了光明对稳定民心无疑是十分重要的。似乎你的大部分时间都要放在一些琐碎细微的事情上，然而所有的这一切都是为了战争服务。上一代只用刀枪剑戟就可攻破城墙的荒谬设计被取消了，取而代之的是要建造云梯或投石车，同时，你自己也要防备敌人正面猛攻和背后偷袭。游戏的画面一般，虽然场景增加了很多细节部分，但大部分只能说是装饰而已。

地球帝国Ⅱ
Empire Earth Ⅱ

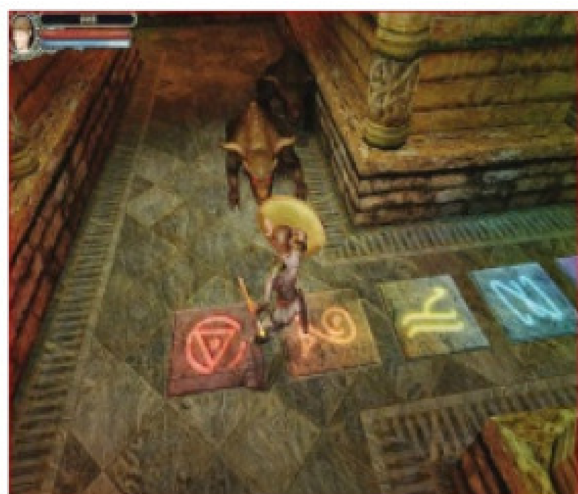
类型：即时战略
制作：Mad Doc Software
发行：VU Games
上市日期：2005年4月21日
推荐度：85



横跨12 000年的人类历史，从刀耕火种的原始部落到激光纵横的未来时代，玩家将能制造和指挥超过500种独特的作战单位，文明增加到14个。游戏本身水准毋庸置疑，画面精细，科技树庞杂，新的天气和季节系统也被首次引入游戏中。诸如雾气和降雪之类的天气情况将会影响游戏的进程，使玩家要根据气候变化来制定新的战术和战略。对策略系统的改进则是本作的重点，调整后的人工智能、物理引擎和变量演算设定将提高玩家与电脑对手对抗时的挑战乐趣。多人游戏模式增添到9种，包括多人合作的剧情模式和分兵协作去攻占战略要地的热点模式。

地城霸主
Dungeon Lords

类型：角色扮演
制作：Heuristic Park
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2005年5月7日
推荐度：90



乍一看英文名，笔者险些以为是《地牢围攻》。当然，其名字也表示了本作故事背景基于《龙与地下城规则》，游戏结合了传统RPG人物成长与动作即时战斗的爽快节奏。游戏一开始就是D&D中常见的复杂人物设定，然后身无分文，以最简陋的装备去踏平黑暗，拯救世界，这类游戏一贯如此。本作比较古怪的是角色的控制方式。笔者在游戏中杀死怪物，却无法捡取掉落的装备——只能用Shift捡，熟悉了“暗黑”式操作的玩家可能都不习惯界面中没有鼠标的别扭感觉——左键跑路、右键攻击的标准设定在游戏中不复存在。当然，这并不会影响你在庞大的游戏世界中冒险的爽快感觉。

精神世界
Psychonauts

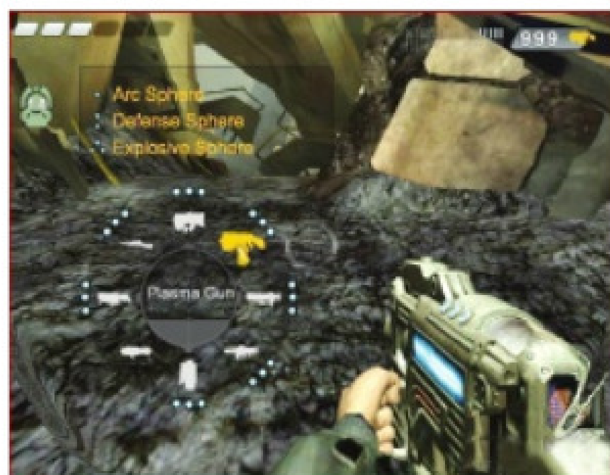
类型：动作冒险
制作：Double Fine Productions
发行：Majesco Games
上市日期：2005年5月3日
推荐度：85

本作算是一款风格怪异的游戏，扭曲的世界、歪斜的空间、诡异的色调以及各种匪夷所思的背景设计，构成了《精神世界》另类奇幻的游戏风格。玩家将扮演一个梦想成为超能力者而加入一个培养超能力夏令营的孩子——Raz。当然，即使在夏令营这种只属于青少年的活动中也不会缺少阴谋，而Raz只能靠自己的努力去逃脱。游戏的大部分场景都架构在不同职业人们的意识世界中，所以本作中的多数关卡都具有奇思妙想的神秘风格。玩家一开始只具备最基本的跑、跳、攀爬等动作，随着发现更多“心灵碎片”之后，玩家才能提升更多能力，也更方便游戏过关。



魔域反攻
Pariah

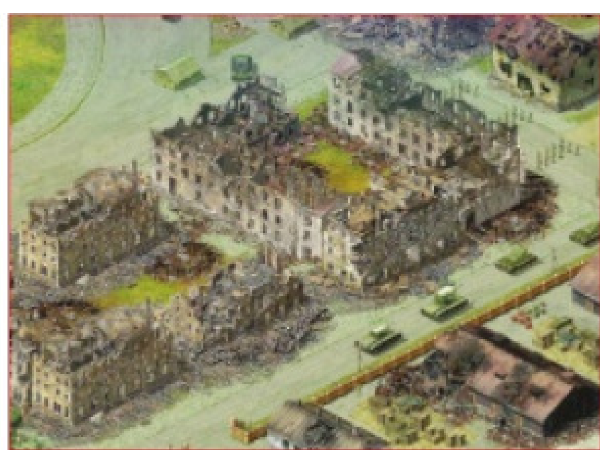
类型： 第一人称射击
制作： Digital Extremes
发行： Groove Games
上市日期： 2005年5月7日
推荐度： 85





一款传统的主视角射击游戏，采用虚幻引擎，自然游戏画面力图华丽。玩家将扮演2520年的一名医生Jack，在最短时间摆脱困境，逃脱即将被夷为平地的星球。游戏中有7种武器，玩家可以通过收集一种叫做“武器能量内核”的东西进行强化升级，提升攻击力和攻击效率，算是一个比较新颖的设计，只是游戏中可以驾驶的作战车辆不是很多。现在很多主视角射击游戏都以自由度为卖点，比如《半条命2》。但本作却对自由度进行了限制，明明可以走上去的斜坡，却被一堵透明的墙挡住，实在失去了一些趣味性。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



三国连环炮
Sango PowerBall

类型： 益智
制作： 极真科技
发行： 极真科技
上市日期： 2005年4月24日
推荐度： 65

雷霆重击
Heavyweight Thunder

类型： 体育
制作： RoundHouse Entertainment
发行： Iridon Interactive AB
上市日期： 2005年4月28日
推荐度： 70

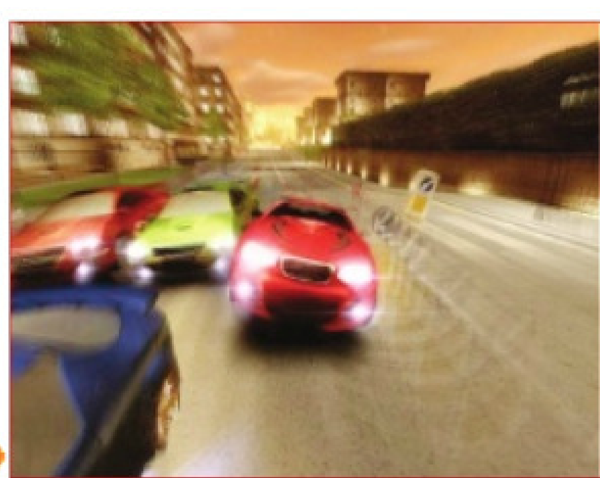
报业大亨
Tabloid Tycoon

类型： 模拟经营
制作： Black Lantern Studios
发行： Valusoft
上市日期： 2005年5月5日
推荐度： 80

斯大林格勒战役
Great Battles of WW II：Stalingrad

类型： 即时战略
制作： DTF Games
发行： 1C
上市日期： 2005年4月19日
推荐度： 70





美国内战之盖茨堡战役
American Civil War：Gettysburg

类型： 即时战略
制作： Cat Daddy Games
发行： Global Star Software
上市日期： 2005年5月6日
推荐度： 75

神刀比利与时空之庙
Billy Blade and the Temple of Time

类型： 动作冒险
制作： Nerlaska
发行： Iridon Interactive AB
上市日期： 2005年4月19日
推荐度： 75

三国志X（威力加强PK版中文版）
Koei Romance Of Three Kingdom 10 PK Chinese

类型： 回合制策略
制作： KOEI
发行： KOEI
上市日期： 2005年4月29日
推荐度： 90

出租车3——极速飞驰
Taxi 3：eXtreme Rush

类型： 赛车
制作： Team6 Game Studios
发行： Team6 Game Studios
上市日期： 2005年4月30日
推荐度： 85



工业大亨II——高铁新世纪（繁体中文版）
Industry Giant II Addon Chinese Big5

类型： 即时策略
制作： JoWood Productions
发行： JoWood Productions
上市日期： 2005年5月2日
推荐度： 85

激光中队复仇
Laser Squad Nemesis

类型： 即时策略
制作： Codo Games
发行： Got Game Entertainment
上市日期： 2005年5月2日
推荐度： 85



近距离作战之先发制人
Close Combat：First to Fight

类型： 第一人称射击
制作： Destineer
发行： 2K Games
上市日期： 2005年4月21日
推荐度： 75



小锡兵——恺撒大帝
Tin Soldiers：Julius Caesar

类型： 回合制策略
制作： Koios Works
发行： Matrix Games
上市日期： 2005年4月30日
推荐度： 80

突袭II——秘密行动2
Sudden Strike II：Hidden Stroke2

类型： 即时战略
制作： Fireglow
发行： CDV Software
上市日期： 2005年5月5日
推荐度： 85

青蛇2
Qing She2

类型： 角色扮演
制作： 斯普软件
发行： 斯普软件
上市日期： 2005年5月6日
推荐度： 70

专业反恐
——评《霹雳小组4》

■SAM军事学院 小高达



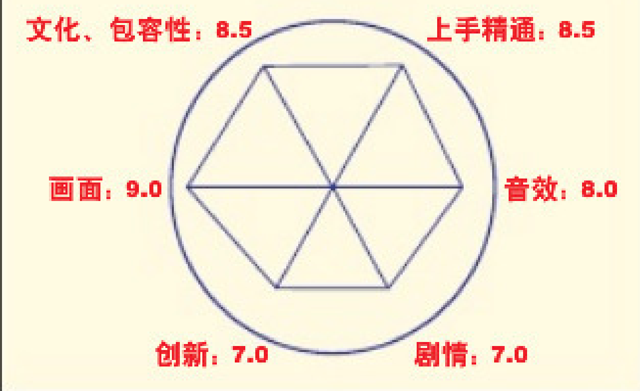
最真实、最专业的反恐游戏是什么？《霹雳小组》（以下简称SWAT）无疑是反恐游戏领域中最出色的作品之一。1995年发售了SWAT系列第一款作品，作为粗糙的2D射击游戏并不被人看好，但还是凭借着源自现实中洛杉矶特别行动小组“SWAT”的名号为日后的续作打下了基础。1999年的3代完美地把FPS、战术、真实三大要素结合到一起，赢得了核心玩家的广泛好评。虽然维旺迪来年业绩不佳，但是他们最终没有放弃SWAT这一招牌，在沉寂5年之后，以开发《部落——复仇》的Irrational Games制作小组挂帅推出了SWAT4。

精品 总评8.1

出色的画面音效，逼真的战术和动作模拟

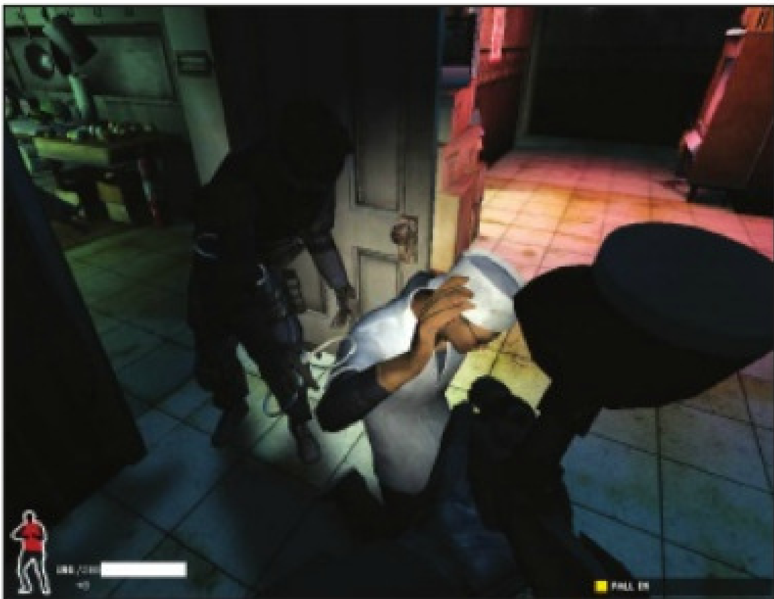
敌人AI尚不能令人满意，系统兼容性上也有点小问题

制作	Irrational Games
发行	VU Games
载体	CD×2
类型	第一人称战术射击
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



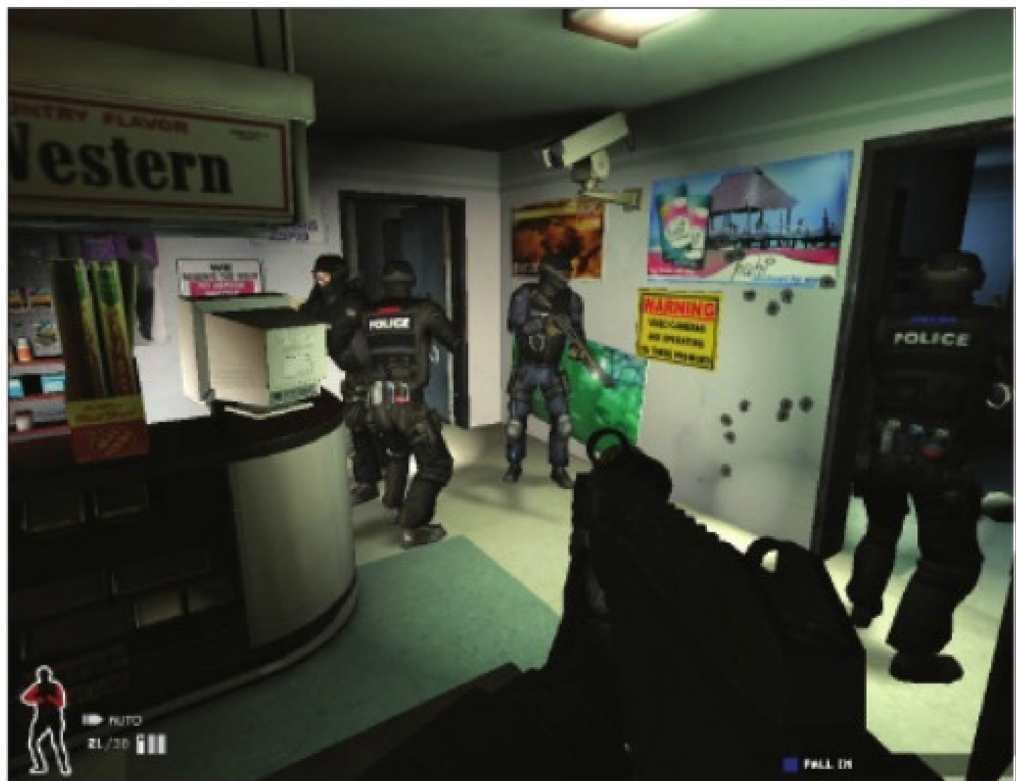


游戏背景设定在一个虚拟的美国都市。SWAT并非像“彩虹”部队隶属联合国特种反恐部队那样规模庞大，前者只是处理国家内部暴力的特别行动小组，一般敌人都是些思想叛逆的民间人士，所以游戏没有太多的剧情，你的任务就是尽最大的努力迅速制服敌人。和3代一样，游戏设立了分数制，你的最终目的不是消灭敌人，而是尽可能地生擒最大数量的敌人，这样才能获得高分，游戏设定只有50分以上才能过关（难度加大分数要求越高）。要获得高分的话，你首先得做到人质的安全，避免不必要的伤害，由于在真实的反恐任务中，特警为警惕恐怖份子冒充人质对其袭击，所以在任务中不管谁都会将他们全部先带上手铐，留给后面的警察处理。另外及时汇报战况和收缴敌人的武器也有额外的分数，游戏任务通常都是这样，只是到后面多了找特殊道具、拆炸弹的任务。虽然任务看似很单一，但每次重新开始任务，敌人在地图的位置和走位都不相同，出色的地图设计很大程度上提高了游戏性。由于你不能即时地在游戏中看地图，你只能面对复杂的地形，一个个门地搜索。一些关卡的敌人是思想极端主义者，所以你能在他们的“家”里充分感受到他们的“杰作”，具有强烈的心理暗示，让玩家很好地融入游戏气氛。


敌人和人质都不是那么好应付

SWAT和《彩虹六号》系列所体现的真实感、专业感都是建立在CQB战术之上的。SWAT系列的小队系统一直遵循传统的SWAT5人小队模式，4代同样由5人组成一个小队，由玩家扮演队长，剩下的4名队员两两分成红蓝二组，在游戏中你能切换命令红队、蓝队和全队，不同于《彩虹六号3》那样由3支小队独立分头行动，随便由玩家控制其中一队。SWAT4中你只能扮演5名队员中的队长，你也不能像《彩虹六号3》那样在任务前制定路线，因为游戏里你是队长，大家都得跟着你走，当然在游戏里你可以命令红蓝两队从两扇门同时突入。合理的相互掩护，运用安全角来逐步推进是小队安全保证的基本。SWAT4较3代而言比较成功的改进就是小队指挥系统，取消以数字键来发布各项命令，4代所有的命令一只鼠标就能完全搞定，只要对着你的目标按右键再移动到你要执行的任务就行了。一些常用的命令不用你经常去按右键了，空格键包含了大多数情况下需要使用到的


游戏中场景很丰富


团队配合仍然是最重要的

命令，比如“跟着我”“移动到”“开门/清除”等等。游戏中你能观看一个队友的从头盔摄像机上看到的景象，屏幕右上角会显示并允许你切换队员的摄像头，这点也完好地保留到了多人对战模式下。游戏里每当你进入一个房间，你不由得会按“F”键命令嫌疑犯或人质放下武器并蹲下，但游戏里的嫌疑犯都不那么好降伏，聪明的恐怖份子会用人质当肉盾，有时还会先假装投降，当你上前准备铐他的时候突然掏出手枪向你射击；一些人质也不乖，你让她蹲下，她就不断唠叨着什么，这时需要你用非杀伤性武器对其进攻迫使她蹲下。游戏中有彩弹枪、电击手枪和豆袋霰弹枪（装有用沙子、橡胶粒等材料制成的非杀伤性子弹，俗称豆袋弹）3把非杀伤性武器供你选择。一般的FPS玩家可能一上来很不适应游戏的移动速度过慢，但游戏中到处堆放的东西都能让你当作掩体。游戏中也没有像《彩虹六号3》那样的开阔地带，这样使得游戏并没有过多的远距离射击，所以游戏里的枪不能配狙击镜，不要以为这样很无聊，因为出色的辅助武器、通讯系统让SWAT的CQB气氛更加真实。

说说游戏最重要的核心部分——AI，我想一些玩过SWAT3的玩家会对游戏人物的AI和动作抱以很高的赞扬，专业的小队作战姿势、站位、战术都太出色了。SWAT4如何呢？个人觉得游戏本身最大的问题其实就是AI。当你命令小队执行“开门/清除”的命令后，小队的基本队形是两两站在门的两侧再突入房间，然后游戏中作为队长的你经常会“堵”住他们，使小队完全停下来，你让开后他们也没反应，以至于你要两三次地重复下达命令（当然当你要转身回去他们又会堵住你）。AI对于“已清除地区”和“未清除地区”完全没有观念，会去掩护刚刚走过来的房门。AI破门突入一瞬间有人会边冲锋边回头向后看，进屋搜索时也不会侧身搜索，恐怖份子经常光明正大地站在他们面前将他们打死，队友之间的掩护和《彩虹六号3》比起来也存在差距。人物动作比较僵硬，持枪姿势不对，SWAT站立持枪时应该保持重心向前，而且根据SWAT战术要求是不会有跑动的动作的，快速前行时也要保证武器抵肩，重心稳定，双脚平行移动。而游戏中老看到有人象去游乐场一样枪口向下蹦蹦跳跳地往房门里钻。关于走廊地区的搜索前进方式3代做得非常完美，队员的移动方向与枪口指向天衣无缝，而这次的感觉是像某FPS联机时一帮人急急忙忙要穿过走廊一样…… 相对于队友的AI，敌人的AI则更胜一筹。前面已经提到面对你时对手会做出的反应，他们在中远距离朝你射击时都会利用掩体，当你冲进房间，敌人如果没有遭遇手雷武器攻击的话，他们会根据情况选择逃跑或向你射击。如果你冲进去敌人是背对着你的话，他们一般都会乖乖投降。当然游戏的难度越高，敌人就越不会投降，拒捕反击是很普遍的事。我们能看到制作人员人物动作上做了很大的工作，敌人中闪光、疼球手雷或催泪瓦斯等一眼就能看出区别。


虽然有鲜血，但游戏的卖点却不在暴力和爽快上

SWAT4采用了UT2整合Havok物理引擎，游戏的物理性虽然没有Half Life2那样出色，但在同类游戏中已经是很棒了。由于地图中大量的小材质完全体现出室内场景的气氛，许多的小材质都能被击破并发出独特的声音效果，游戏中你要经常打开战术灯面对黑暗的场景，出色的光影效果也能反映出CQB真实的环境。说说游戏的音效和音乐部分，不能否认音效做得相当出色，不管单人模式还是多人模式中从你耳朵随时都能听到小队和总部的联系，另外人质和嫌疑犯都有大量的“感言”让你了解他们的性格，武器和辅助工具的系统声效做得都相当真实。游戏的网络对战部分一共有4个模式，分别是对战、合作、VIP和拆炸弹模式，总体来说相当有可玩性，14个地图也不算少。游戏中武器和《彩虹六号3》比起来虽然显得少了点，但都是SWAT基本常用装备，具有很多特色武器，主武器包括MP5、M4、UMP45、GB36s系列，3把霰弹枪，一把是打豆袋弹的，另外两把一支泵动一支半自动，可以选独头弹或霰弹。手枪中最具特色的无疑是电击枪，抓人必备武器，但是射程没有彩弹枪那么远。辅助武器除了闪光弹、疼球手雷和催泪瓦斯外，还有隔门夹、胡椒喷雾剂、光纤探头、C2（炸门后对里面的人有震晕作用）、破门霰弹枪。多人模式下玩家还可以选择防毒面具或摄像头盔。

总的来说如果没有SWAT3在前，SWAT4会是一款非常精彩的战术射击游戏，但可惜SWAT3在前已经做到了相当完美，相比较下SWAT4就只能算及格。但是无论怎么说，和UBI近年来越来越快餐式量产化的制作风格相比，SWAT4有资格取代《彩虹六号3》成为当前最专业、最真实、最出色的CQB反恐游戏。随着《彩虹六号4》在下半年即将发布，我们期待着这两款经典游戏的碰撞能继续给玩家带来更多的惊喜。



无棱角的多面体——《绝色神偷》

■游侠 游刃

说起游戏里飞檐走壁、除暴安良的英雄人物，我们首先想到谁？猫女、蜘蛛侠还是罗宾汉？现在来自俄罗斯的女贼Anya Romanov有幸跻身这个行列，《绝色神偷》（Stolen）在发行前就赢得了“女版《合金装备》”的美名，又赶上和《细胞分裂3》同时登台，理所当然成为近期的焦点。

总评	6.8
😊	有趣的噱头和丰富的动作设计，操作这样的美女来行窃的确感觉刺激。
☹	画面陈旧，整个游戏缺乏雕琢，让人过目就忘。
制作	Blue 52
发行	Hip Interactive
载体	DVD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：7.0　画面：7.0　音效：7.0　创新：6.0　剧情：6.0

当偷盗也成为乐趣

和猫女、蜘蛛侠等超级英雄除暴安良、维护正义的目的相比，Anya在主观上似乎有些动机不纯。她既不存在什么仇人，也不曾肩负任何光荣使命，偷来的东西只是作为收藏或者下次行动的经费。但在另一方面，同行是冤家，跟她抢生意的人自然就成了她的对头，被偷的人也不可能把她视为朋友，一不小心她还摧毁了市长候选人的阴谋。按照国际惯例，暴富者都是不仁不义的典型——这么看来，她的行为又跟前面的几位主角不谋而合。把这些因素杂合，唯一的解释就是兴趣使然。作为一名“自由职业者”，Anya没有接受过专业训练，却有一身不亚于劳拉的好身手，装备上一堆乱七八糟的小玩意，穿梭于未来都市的钢筋混凝土之间，猎获早就盯上的各种宝物，给人感觉很像自学成才、特立独行的新人类，没有什么沉重身世的束缚。看似复杂实则单纯的背景给游戏奠定了相对轻松的基调，求新、求酷，Anya的随心所欲想必也是玩家们所渴望的。



放倒警卫易如反掌

游戏里可以顺手牵羊的东西大到宝石翡翠、机密文件，小到MP3播放器、家庭相册，Anya都一并通吃，再次证明她天生就是个“手痒”的人，玩家大可借她之手满足一下偷窃的快感，从中体会到身为一个盗贼的简单乐趣——没有命运的安排，也没有上司的命令，甚至敌人造型都那么滑稽，游戏里那些胖胖的守卫正是这种风格的最佳代言。“偷”在同类游戏里只是一种手段，而在Stolen里则是最终目标。当然一味去偷并不能构成整个游戏的内涵，正如前面所说，撕破市长候选人的虚伪面具就为主角增添了正义的一笔。

非专业人士请勿模仿

Sam Fisher当着众多恐怖份子的面来去自如，号称专业特工动作的“霹雳转身”，如今Anya也学会了这一绝活。在相隔不远的墙壁之间贴墙按空格可以迅速转到对面，在走廊、柱子和箱子间甚至附在墙上悬空都可以使用，比Fisher大叔那招适用范围更广，但可惜只能快速来回闪身，并不能逃避敌人的目光。Stolen中的敌人是比较现实的，只要有光照到你身上，不管跑多快都能被他们看见；反之只要没光，即使一步之遥，他们也是睁眼瞎。行走或者从高处落地稍微发出一点声响都会立刻引起敌人打着电筒四处搜寻，不过放心，这也是虚张声势，只要自己不主动站在光源直射处，十有八九是安全的。一旦被敌人确认位置，他们会不由分说地开枪，被击倒的敌人爬起来后第一



反应还是报警和开枪，确实很令人头疼。但由此可见，Stolen中敌人的AI并不十分高明，他们检测和攻击主角的方式都是简单而且正统化的，并非游戏自称的那么先进，相反有些低能。Fisher拿手的跳跃、攀爬、滚翻、蹲行、悬挂屋檐、拉索滑行、背后偷袭等经典动作在Stolen中被悉数照搬，包括《细胞分裂3》中新增加的割破帐篷，Stolen也照葫芦画瓢地增加了切割通风管，后者界面中的明暗度显示条、血槽、夜视效果更是与前者如出一辙。此外，Anya的装备中也不乏Fisher的改造品，比如仿光纤探测仪的回声定位器、综合环形螺旋弹和摄影机干扰器功能的干扰弹，甚至眼镜都看着那么面熟。除了特工技巧，Anya还会许多花哨的动作，比如蹬墙后空翻，其困难程度对于真人几乎是不可能的。假设被困四面高墙的牢房中，只在正上方有一条横杆，该如何突围？Fisher一定会跳起来抓住横杆，然后双脚勾起爬出去；但换成Anya的话，她会对着墙壁跳起，借反弹力后空翻再抓住横杆荡出围墙，或者爬上横杆走到一端跳下去。虽然身手华丽，但伤脑筋的是没有致命攻击武器，这位美女毕竟不是特工，太出格的事儿她不会干，单纯盗窃即使被抓也罪不致死，所以她坚持只偷东西不杀人的基本原则，这跟日本漫画中那三位猫眼姐妹如出一辙。这就害苦了玩家，被打倒的敌人一次次爬起来，要在他们翻身前的短短几秒内逃离现场并不容易，尤其是遇到解锁的折磨。

都说俄罗斯人破解技术很高，在游戏中有幸得见，开锁和入侵计算机对他们而言简单得就像两个小游戏。相比《细胞分裂》里开锁器弱智的试探法，Stolen里的开锁游戏虽然只是组合简单的平面图形，但技术含量还是要高些。另一个入侵计算机的小游戏带有时间限制，而且非常紧迫，能不能过就要看运气了，对于玩家来说没有任何意义，但它起码在拖延游戏时间上作出了不可磨灭的贡献。开锁和入侵的过程并非独立，在破解进行中，敌人照样可以进行巡逻，如果发现你，他们依然会呼朋引伴加以攻击，破解会立刻被中断，并且陷入战斗的恶性局面。正如前面所说，在Stolen中战斗是麻烦的事，所以解锁前还得保证周围环境安全，一旦惹祸上身再想消灾就难了。

相形见绌的画面和系统

如果说Fisher的工作是野外生存训练，Snake的使命是挑战尖端科技，Sullivan的行动是深入军事基地，Garrett的任务是探访风土人情，那Anya更像是一名城市猎人。游戏的场景完全架设在都市中，仅包括一些展馆和办公楼，看不到各种地形地貌下的场景，整体感觉欠丰满。高楼大厦建模比较简单，没有森林草地之类的复杂表现，但即便如此，在许多机器上Stolen的运行效果仍不尽人意。在RADEON 9800和GeForce 5200上分别测试，画面表现竟然看不出区别，都会产生少量锯齿，不知道该作的引擎是如何优化的，估计Blue 52急于破产导致了后期处理的偷工。建筑内部表现、人物的表情和肢体协调性虽然看得过去，但也明显劣于同类作品，相比《细胞分裂3》每帧都似电影的完美CG效果，Stolen的距离实在太大。天气效果虽然逼真，但是除了闪电瞬间的光亮会暴露行踪，其它完全是陪衬，大雨对于主角根本没有影响，衣服不会淋湿，雨水也不会造成打滑，倾盆大雨中照样可以在摩天大厦的楼层间跳跃。



简单的开锁小游戏


“飞”过去抓住墙壁

动作游戏通常具备很高的自由性，而Stolen从头至尾几乎都是单线，许多门堂而皇之地立着，但是根本进不去，完成任务的方式、行走的路线和行动方法早就固定下来。比如第一关带有感应机枪的配电房，必须从中间的柱子反弹到铁丝网后，再反弹到横杆上，最后下到电闸旁，最少要跳三次。而本来电闸与大门只有一墙之隔，只要翻过铁丝网就可以到达，玩家却不得不在制作者的操纵下做着这些兜圈子耗时间的小把戏。

Stolen算是一款幸运的作品，诸多成功的潜入游戏为它的出现提供了丰富的素材和灵感，尽管Blue 52只是把这些亮点粗略地杂糅在一起，没有来得及把它们打磨抛光就匆匆放出。但我们相信，只要有时间把精彩的元素发掘一下，完全可以做得更深入更耐玩。可以看出制作者把重点放在了潜入和动作方面，给玩家设置了一些新的障碍，这是个值得肯定的倾向，不过在潜入类游戏强手如林的今天，Stolen这一品牌能否延续下去，那就难说得很。


Anya的身材不亚于劳拉

我就爱走在老路上
——评《洛克人X8》

■品游轩 苹果熟了（本刊特约作者）

以《马里奥兄弟》为代表的横版过关游戏启蒙了一代年龄稍长的玩家，是上世纪八九十年代最火爆的游戏类型。时过境迁，如今是3D化成为游戏最基本设计的年代，纯横版过关游戏已经属于明日黄花，不说PC游戏领域难得觅其踪影，就算是在TV游戏范畴里也越来越鲜见了。

精品	总评8.5
😊	精巧的复古动作风格游戏游戏，在操作上充满挑战与乐趣。
☹	关卡设计上的新意不多，移植后对电脑的兼容性要求较高。
制作	CAPCOM
发行	CAPCOM
载体	DVD×1
类型	动作
语言	日、英、繁体中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：9.5　创新：7.5　手感：8.5

回归本原的设计

去年年底，著名的卡普空公司在PS2机种上推出了《洛克人X8》，让喜欢《洛克人》这个动漫题材的玩家趋之若鹜，而其复古的横版过关设计也让老资格玩家大声叫好。十分难得的是，游戏很快就移植到了PC领域（实际上卡普空在游戏开发期间已经声明是PC、TV领域同时推出的，这已经算是延迟了），让更多的玩家都能够享受到此游戏的魅力。《洛克人》游戏系列有多个分支，譬如“Zero系列”“EXE系列”“Dash系列”以及我们现在介绍的“X系列”等。在“X系列”中，公认的巅峰作品是X4以及X5的时期，而前作X7则被视为滑铁卢之作。X7之所以失败，在于设计者完全抛弃了以往成功的2D横版过关设计，将游戏彻底改成了3D化模式，结果是老玩家极其不适应，新玩家对其不成熟的3D设计又指责甚多。新一代的游戏采用2D横版过关为主，3D、半3D的设计为辅，其思路非常正确。“我想要回到老地方，我想要走在老路上……”崔健的老歌很能代表笔者这样的骨灰级玩家对《洛克人X8》的第一眼印象。


高速“赛车”的游戏模式，难度很高哦

双主角系统的妙处

在《洛克人X8》中，设计者采用了少见的双主角系统。多数情况下，玩家由艾克斯、杰洛、艾克赛尔3位主角中自由选出两位搭配进行游戏。尽管一次只能使用一名角色作战，但是当更换控制的角色后，另一位换下来休息的角色就会进入待机恢复状态。而实际游戏进行时，玩家所操作的角色如果陷入机关埋伏或者被Boss一把捏在巨掌中时，则可以采取更换第二角色的方法借以脱身。因此，双主角协作展开冒险旅程是很有意思的创新设计。尤其值得注意的是，目前正在战斗的这位角色如果有上佳的表现，那么正在待机恢复的角色也将同时较快的速度恢复体力。在这方面，两个角色之间的影响和互动是全方位的。



正是由于采用了双主角系统的设计，游戏中也新增了双重攻击的设计。双重攻击作为一项必杀技，使用起来自然有所限制，只有当双重攻击能量槽满值状况下，才能发出破坏力超强的特别攻击，而能量槽的再次恢复则需要一定的时间和过程。双重攻击主要用于对付较麻烦的敌人和每关的Boss，可以瞬间给予敌人以很大打击，其使用过程会配合华丽的动画画面，视觉上也是一大享受。

什锦拼盘的做法

玩多了欧美那些阴森恐怖的游戏，《洛克人X8》会让你感觉轻松和愉悦。这款绝对适合全年龄阶层玩家的游戏在画面和音效等基本要素方面并不出众，但是在游戏性上却胜人一筹。所有关卡的设计保持了系列一贯的多样性，每关的Boss也各具特色。



艾克斯的盔甲升级是异于其余二人的

和《魂斗罗》《恶魔城》这些横版过关游戏不同，《洛克人X8》就像是众多小游戏的大合集，如同GBA上的《瓦里奥制造》。比如，在“南极冰山”关卡中，你玩的就像是暴力赛车游戏，按Z键是刹车，X键是加速，沿途不断有敌人从正面撞击你，或者从后面追击你，最大的难点还在于很多冰川的深坑地段需要借助跳板飞跃；此外，在“海上神坛”上，你追击闪电水母的过程就是典型的3D射击游戏；“火山地狱”中，你为了躲避灼热岩浆而上上下下地跳跃，又完全是《钻子先生》的翻版。最明显的地方是“舵罗尔亚基地”，在这个猎人训练的场所里，设计者将8个小游戏整合在其中，用来挑战你的反应能力。

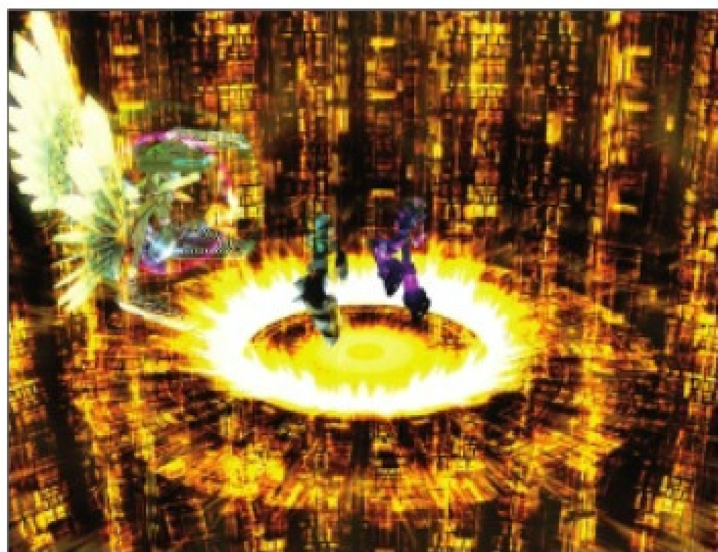
简约，而不简单！

这次的整个游戏过程似乎不是为了追求最终结果，没有扑朔迷离的结局，我们终于可以好好体验一回享受游戏过程的快乐。除了第一阶段“诺亚公园”之外，主要的第二阶段任务是非线性排列的，你可以自选顺序去完成那些关卡，游戏没有过多的约束。完全简约化的设计让你在初次接触游戏时会发现，很容易就通过了全部关卡（当然是Easy难度下）。但是如果再次进入游戏细细体会，就会发现其中一点也不简单的内涵。



取得最高S级别评价不是轻而易举的事情

角色的升级系统是很完善的，要升到最高档次不是很简单的任务。在游戏过程中可以得到金属、补血药品等，金属用来在研究室中购买道具，或者用以开发自身的潜能，将自己的Power值由0升至100%。另外，游戏过程中还有许多隐藏的稀有金属，一旦收集后便可以在任务完成后送到研究室进行开发，从而得到“半生命源”“复活晶片”“半武器源”等特殊晶片。而每关结束后，3位主角都会获得各自特色的武器，丰富自身的战斗技巧和能力。作为X系列游戏的主角，艾克斯获取更高档次盔甲的渠道和其余两位有所不同。在游戏第二阶段的几乎所有关卡内（除去海上神坛这关）都会有一个飞碟型装置，只要选择艾克斯出场，就可以获得汤玛士博士为他打造的特殊诺伊捷盔甲配件。这些分为I、H两档的盔甲配件包含头盔、身体、手腕和腿部四大类。当艾克斯的Power发展到100%时，还可以取得紫色的终极盔甲。此外，对于杰洛和艾克赛尔而言，也分别有黑色盔甲和白色盔甲可以得到。丰富的隐藏元素是《洛克人X8》突出的设计亮点！


双重攻击给予BOSS致命一击的瞬间

多次反复游戏 依然趣味十足

前面提到，要简单通过《洛克人X8》所有关卡是很容易的，但是如果为了追求通关而忽视那些有趣的隐藏要素，那就很不划算了，因为这就是游戏的精华。为了体验到这些精华，除了反复多次游戏，似乎没有别的办法，不过每次游戏你会一点点挖掘出其中的趣味，这个过程是很享受的。

除了为了升级而获取的隐藏要素，还有隐藏的关卡和角色甚至是不一样的多结局动画在其中哦。其中最有趣的是怀旧的剪刀人，让其出场的条件苛刻异常，亮相后又特别搞笑，整个画面除了你控制的角色外，其余的所有部分都是当年8位红白机的模样，连音乐都是过去的调子，正当玩家集中精神准备对付这个“难缠”的Boss时，发现它竟然是那么的虚弱，一刀一枪即可致其于死地。另外，如果在游戏中开发出特别的领航员晶片，那么在选择角色时就可以选择领航员MM代替猎人进行游戏。

游戏的难度不是很大，但是对于操控的灵巧性要求很高。作为主要面对家用机平台设计的游戏，使用键盘操控会感觉很不方便，选择一个合适的手柄来游戏是高明的做法，何况游戏还支持震动手柄的功能。尽管如此，在Hard难度下，要想通过那些关卡还是很困难的，尤其在“舵罗尔亚基地”训练关卡，要想在8次考验中都得到上等评价，没有一双灵巧的手是万万不能的。在这个需要研究才能挖掘其趣味的游戏中，关卡过程中不能随时存盘，只有在一关任务结束后回到研究室才可以存盘。而一旦在任务中死掉，Easy模式下可以无限续关，Normal模式下则有5次续关机会，挑战性还是超强的！

谈起游戏的缺陷和遗憾，那么不能不提到日式移植游戏的通病：对电脑配置要求较高，一般配置的电脑跑起来有些卡，操控方面有一点滞后感。此外，可能是设计上追求游戏流程长度，将所有Boss都反复出现了两次以上，一名叫“维拉”的家伙更是出现了四五次以上，这种简单的重复有些令人厌烦。最近闻听国内似乎有公司已经着手引进工作，相信玩家很快能够玩到简体的汉化版本。



《真·三国无双3》图文诠解攻略

■晶合实验室 北四环组
大众游戏网 中崎峻

《真·三国无双3》作为光荣的招牌大作，其乐趣在于收集、培养一骑当千的快感。本篇攻略以该游戏的PC版为基础，着重讲述全武将、全关卡、全道具、全武器的收集和武将的全部操作技巧，并推荐最适合练级的关卡，适合玩家由浅入深地了解这款游戏。如果玩家能达成“全部元素收集”，应该可以被称为铁杆的无双迷了！

精品 总评8.5	
制作	KOEI
发行	KOEI
载体	DVD×1
类型	动作
语言	日文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：9.0　创新：7.0　剧情：9.0

配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.5GB

一、全武将出现条件

无双模式下“魏传”通关后魏国武将可全部加入。

无双模式下“蜀传”通关后除姜维以外的其他蜀国武将可全部加入（**注：**马超必须要在无双模式第4章“天下三分之计”的成都制压战中，打败作为敌人援军登场的他，才能让其加入）。姜维加入方法：打出无双模式下蜀外传“天水麒麟儿”，在这一关中先制压天水，将除姜维之外的敌所有武将全部打败，等姜维说出“四面楚歌”的事件发生后，等诸葛亮去收服他加入就可以了。

无双模式下“吴传”通关后，除太史慈、大小乔以外的其他吴国武将可全部加入。太史慈加入方法：打出无双模式下吴外传“吴郡攻略战”，在这一关中先打败太史慈，然后触发用计打开粮仓的事件，太史慈就会带兵前来援助我方，战斗结束后正式加入。大小乔加入方式：打出无双模式下吴外传“二乔争夺战”并完成此关。

二、全关卡出现条件

无双模式下魏、蜀、吴三大势力都有两种通关路线，并各有6个隐藏外传，达成一定条件就可进入外传。外传出现后，可在自由模式下选用。其他势力是没有外传的。

1.蜀传

在第3章“刘备逃亡战”的赤壁之战中诸葛亮成功借到东风，蜀



传第5章为“曹魏的最期”，最后一章是伐吴，以建业之战结束蜀传；如果赤壁之战中诸葛亮没有借到东风，蜀传第5章为“孙吴的最期”，最后一章是伐魏，以许昌之战结束蜀传。蜀传要借到东风，必须先打博望坡之战（**注：**在借东风事件发生前过关决定是否能借到东风。下同）。

蜀外传进入条件：

黄巾再现——第1章“桃园之誓”直接打黄巾之乱，并让张角逃走；

英杰集汉——第2章“反董卓包围网”直接打虎牢关，但不要打吕布；

关羽千里行——第2章“反董卓包围网”打汜水关发生斩华雄事件，并在虎牢关击败董卓；

愤怒的马超——要先收到马超，然后第2次打第4章“天下三分之计”时直接打成都制压战，将西凉援军庞德击败；

董卓复活——虎牢关让董卓成功逃走，第5章打“曹魏的最期”，然后直接进入五丈原之战；

天水麒麟儿——第5章打“孙吴的最期”，然后直接进入夷陵之战。

2.魏传



在第4章“刘备讨扫战”的赤壁之战中让诸葛亮成功借到东风，魏传第5章为“蜀汉的最期”，最后一章是伐吴，以建业之战结束魏传；如果赤壁之战中诸葛亮没有借到东风，魏传第5章为“孙吴的最期”，最后一章是伐蜀，以成都之战结束魏传。

魏外传进入条件：

黄巾再现——第1章“乱世奸雄”直接打黄巾之乱，让张角逃走，第2章“反董卓包围网”直接进虎牢关之战；

袁家的执念——第3章“曹操的抬头”直接打官渡之战，把袁绍以外的武将全击败，然后让袁绍成功逃跑；

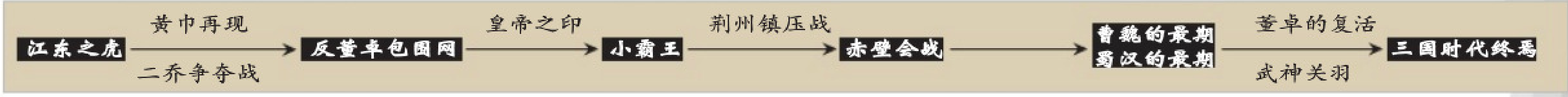
关羽千里行——第2章“反董卓包围网”打汜水关之战时完成斩华雄事件，打虎牢关之战必须击败董卓；第3章“曹操的抬头”直接打官渡之战，击败颜良、文丑、袁绍后过关；

锦马超——第4章“刘备讨扫战”直接打赤壁之战，击倒孙坚；

吕布的逆袭——第2章“反董卓包围网”时直接打虎牢关之战，并击败吕布。第3章“曹操的抬头”直接打官渡之战，不能打败吕布。第4章“刘备讨扫战”先打长坂之战，后打赤壁之战；

董卓的复活——第2章“反董卓包围网”时直接打虎牢关之战，并让董卓逃跑。第5章打“孙吴的最期”，直接进入合肥之战。

3.吴传



在第4章“赤壁合战”的赤壁之战中让诸葛亮成功借到东风，吴传第5章为“蜀汉的最期”，最后一章是伐魏，以许昌之战结束魏传；如果赤壁之战中诸葛亮没有借到东风，吴传第5章为“曹魏的最期”，最后一章是伐蜀，以成都之战结束吴传。

吴外传进入条件：

黄巾再现——第1章“江东之虎”直接打黄巾之乱，让张角逃走；

迎娶二乔——第1章“江东之虎”先打黄巾砦攻防战，再打黄巾之乱；

皇帝之印——第2章“反董卓包围网”直接打虎牢关之战；

荆州镇压战——第3章“小霸王”直接打江东平定战；

董卓的复活——第2章“反董卓包围网”直接打虎牢关之战。第5章进“曹魏的最期”，直接打合肥之战；

武神关羽——第5章进“蜀汉的最期”，直接进夷陵之战。


图1


图2


图3


图4


图5


图6


图7


图8

4.其他关卡出现条件

吕布传：魏、蜀、吴任一势力无双模式通关。

南蛮传：必须单挑击败祝融。

董卓传：吕布传通关。

袁绍传：无双模式魏传通关。

黄巾传：其他所有势力无双模式通关。

三、武将招式解析

玩家可以运行游戏安装目录下的CONFIG文件，将游戏操作键位设置成自己适应的模式。

游戏中的武将招式是随着武器和道具的变化而发生变化的。武器共有10级，4级以前的武器连续普通攻击数为4，4～6级武器的连续普通攻击数为5，7～10级武器的连续普通攻击数为6。将普通攻击和蓄力攻击（Charge）组合按键，就可形成俗称C～C6的不同攻击方式。武器的升级速度跟连击数和使用蓄力攻击的频率是成正比的，最高可积累经验将武器升到9级。而要想拿到10级武器，则必须在困难模式下，所有武将都在完成入手条件后，屏幕上会出现“武艺之极会得”的信息，过关后才能拿到。绝大部分武将可在自由模式中拿10级武器，只有个别必须在无双模式下拿。10级武器的好处是威力最大，而且可在无双槽未满的情况下发动玉的最强属性攻击。下面以赵云为例讲解一下C～C6的不同攻击方式。

C：按1次蓄力攻击，根据角色不同而作用不同，有突进、令敌人硬直、抓投等多种效果（图1）。

空中C：跳到空中按1次蓄力攻击，效果为突击地面，威力不高不说，在人多时还很容易被敌人打断，基本上没用（图2）。

C2：按1次普通攻击+1次蓄力攻击，效果为将敌人打浮空，初期用来练武器等级很不错（图3）。

C3：按2次普通攻击+1次蓄力攻击，效果为将敌人打成硬直或晕眩，驳接连续技的实用性非常高（图4）。

C3+：按2次普通攻击+2～3次蓄力攻击，效果与普通C3相同，但增加了连击次数，需要4～10级的武器才能使出。

C4：按3次普通攻击+1次蓄力攻击，一般有大面积的攻击效果，配合玉会比较实用（图5）。

C5：按4次普通攻击+1次蓄力攻击，效果为将敌人打浮空，作为连续技的驳接很好用。如果按2次蓄力攻击的话，武将会自动跳到空中追加攻击，但会失去再续接其他攻击方式的可能了（图6）。

C6：按5次普通攻击+1次蓄力攻击，各人的招式特性不一。部分武将在使用4～10级武器时还可追按蓄力攻击来增加连击次数（图7）。

其他特殊技

1.被敌人打至空中时迅速按防守键，可做出受身动作逃开（在受身动作中还可按普通攻击键），这是必须要熟练掌握的技巧（图8）。

2.在跑动中按普通攻击，绝大多数武将会做出冲刺打击的动作，没马时，这一招拿来逃跑或赶路相当不错。注意，武将跑7步之后按普通攻击就可做出这个动作了（图9）。

3.在防守状态中，敌人的招数即将攻击到自己时迅速按蓄力攻击，可作出瞬间反击的动作，但可能失败（图10）。

4.报名技有什么用呢？看起来杀伤力也不是很强的样子，其实最大的作用是将敌将从马上震下来，免得浪费无双（图11）。


图9


图10


图11

四、武将大全及所有10级武器入手方法

蜀传

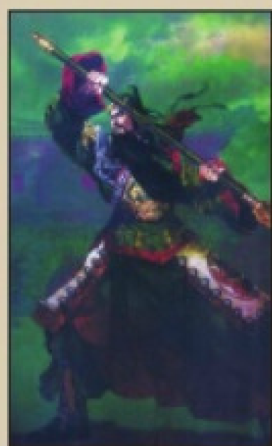
赵云

无双系列的招牌人物，易于上手，只需连按6次普通攻击就可一路横扫。赵云的生命、无双、攻、防4项基本属性都相当出色，等级练满后配上最高级青龙胆、朱雀翼、白虎牙、玄武甲，可将4条槽几乎蓄满。不过，各方面比较均衡的他也中规中矩，不会有特别“赖”的感觉。

豪龙胆取得方法：

博望坡之战（刘备军）：一开始按照诸葛亮的指示，分别将夏侯惇、韩浩和于禁引诱到火计地点（查看情报履历，后面有相似情况的同样处理），之后再将他们击败。3次都成功后再扫清地图上其他曹军武将，等待诸葛亮进城与曹操会面的事件发生（在这之前不要把曹操干掉了），信息提示后过关得到豪龙胆。





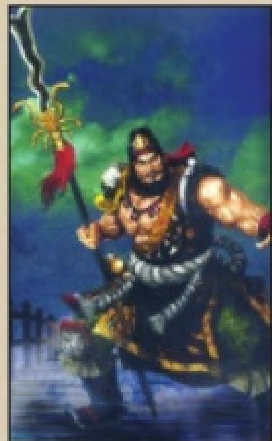
关羽



被称作武圣的关公招式好用，C3和C6都很强，无双攻击范围大而且易于控制，建议配备青龙胆和真乱舞书，发动真无双乱舞后可迅速连接下一次攻击。

黄龙偃月刀取得方法：

樊城之战（刘备军）：将于禁、曹仁、庞德干掉，等吴国的第2批援军出现，再干掉周泰（也可能是甘宁）、陆逊、吕蒙后习得黄龙偃月刀。



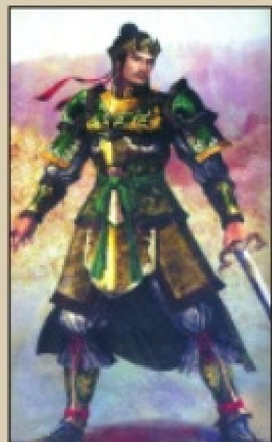
张飞



攻击力很高的角色，C3超强，一招吃遍天，配合玉来使用感觉更佳，为了保持攻击的连贯性可装备铁甲手。

破军蛇矛取得方法：

长坂之战（刘备军）：完成断桥、守桥、骑马救阿斗、干掉夏侯渊4个事件。尽快解决夏侯惇、夏侯德、夏侯恩、张郃4人，等刘备过长坂桥，断掉左右两座桥，再到长坂桥发生守桥事件。接着骑马救阿斗（其实就是打开事件箱子），最后干掉夏侯渊，习得破军蛇矛。要在刘备逃脱之前完成这一切。



刘备



速度快，C6对付大范围敌人很好用，无双技对单个武将伤害很大，可配备真空书增加攻击范围。

真黄龙剑取得方法：

汝南之战（刘备军）：先与赵云合流，然后从李典开始杀敌将，干掉敌军所有武将（包括副将）后习得最强武器。注意关羽应该在夏侯惇出现之前登场，否则可能会失败。



马超



速度很快，但防御力弱，玄武甲是必不可少的。攻击距离也比较小，地面战会有些难受，最好骑马，尤其是装备绝影后会变成数一数二好用的角色，马上蓄力攻击非常变态。

龙骑尖取得方法：

成都压制战（必须在蜀传无双模式下完成）：除了必须在无双模式下有些苛刻外，具体取得方法很简单。待西凉援军出现后，依次打败庞德和马岱即可。



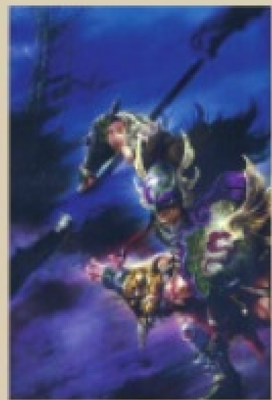
诸葛亮



武器短小，无双怪异，是个难于上手的角色。最好是用C3将敌人打晕，迅速用C4积攒无双槽，无双近距离对敌将发射，这样的伤害力很大，推荐装备冰玉，真空书也是个可考虑的选择。

朱雀羽扇取得方法：

五丈原之战（必须在蜀传无双模式下完成）：这之前要先打过街亭之战，然后保护从街亭来的木牛运输部队顺利到达五丈原军粮库就会出现习得信息。



魏延



动作虽然慢，但招式的性能优良，不怕敌人围攻，比较好用。

双极灭星取得方法：

荆州攻略战（刘备军）：出来后直取长沙，干掉刑道荣、刘贤和刘度后，赵云和张飞进军开始，然后干掉杨龄，最后去长沙解决韩玄，速度要快。



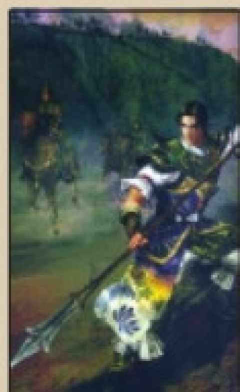
黄忠

速度慢，无双技也不是很好用，多多使用C和C3攻击吧，最好装备真乱舞书以及黄忠弓、净炎火矢。

破邪旋风斩取得方法：

建业之战（刘备军）：先把太史慈、黄盖、周泰中任意一人击败，引发孙家大进军的事件，然后分别击败孙策、孙权、孙尚香，注意速度要快。





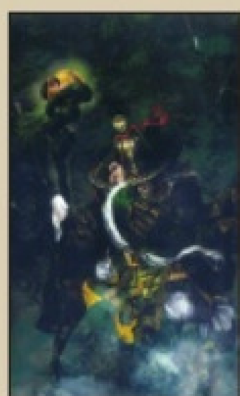
姜维

普通攻击的前几式居然和大众脸武将一样，实在是很失败，无双攻击的范围也太小，总起来说不是个好用的角色，怎样选择道具很关键。

昂龙颚闪取得方法：

天水之战（刘备军）在天水城东、南、西、北4门引发4次伏兵事件，然后干掉尹赏、梁绪，习得昂龙颚闪。





庞统

被称作“陀螺”的家伙，招式怪异，掌握好了之后会很顺手。

豪风神杖取得方法：

雒城之战（刘备军）：快速击败刘贵、张翼、严颜3将后到雒城下诱出张任，将张任诱至金雁桥后发生破坏桥的事件，当张任退却时将他干掉，即可习得豪风神杖。





月英

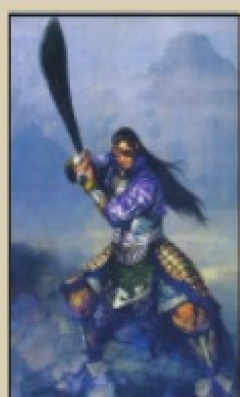
武器攻击范围不错，普通攻击的性能比赵云稍差，但无双技很好用，具有大面积的攻击和浮空效果。

湖底苍月取得方法：

南蛮夷平定战（刘备军）：先把雍铠的副将干掉（注意先杀副将），引发董荼那和阿会喃叛变事件，然后六擒孟获并火烧藤甲兵，习得10级武器。本关要拿10级武器双打比较简单，单打的话就要尽量把除兀突骨外的敌军武将清理干净，否则我军大将很容易挂掉，实在不行尽量守在本阵附近完成条件吧！



魏传



夏侯惇

速度快，连续技简单实用，是容易上手的角色。

灭麒麟牙取得方法：

下邳之战（曹操军）：触发夏侯惇中箭受伤的事件后，破坏吕布军马车，最后打败貂蝉，习得武器。





夏侯渊

和黄忠一样善于用箭攻击的角色，可参考黄忠的打法。

金刚九天断取得方法：

定军山之战（曹操军）：要在大门关闭前冲进去干掉陈式，时间紧迫，路上弓箭手又多，一定要骑马，有绝影最好。接着打败黄忠，习得武器。





曹操

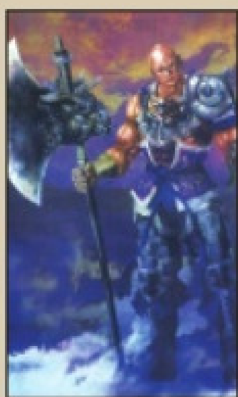
强力角色，攻击范围和速度都令人满意，跟刘备的操作相似。

倚天之奸剑取得方法：

赤壁之战（曹操军）：依次打倒诸葛亮、甘宁、吕蒙、黄盖，阻止联合军火计的发生，习得武器。



典韦



攻击力强，但速度缓慢，C3杀敌将很管用，建议配冰玉。

真极牛头取得方法：

宛城之战（曹操军）：将除张绣外的敌军全消灭，包括副将和杂兵，清干净后张绣暂时撤退。曹操进军后发生到处是火焰不能通行的事件，接着许褚打破墙壁来救，典韦最强武器习得。



张郃



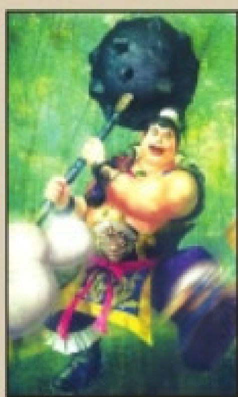
号称“张美人”、“人妖”的张郃，速度极快，深陷敌阵时只要放无双可轻易逃脱，C6的实用性佳。

朱雀虹取得方法：

街亭之战（曹操军）：先击败王平、高翔和廖化，形成马谡包围网的事件，然后打败敌军所有武将（包括总大将），习得武器。



许褚



速度慢，但攻击力强，C3对单个武将很好用，可能因为长相问题导致使用率偏低……

蚩尤瀑布碎取得方法：

潼关之战（曹操军）：击败庞德和马岱，等韩遂和曹操会面后多杀敌军武将，促使韩遂军士气降低后投降，习得武器。



张辽



魏军中不多的长兵器角色，速度稍慢，但各技巧的实用性都比较好，属于中等实力的武将。

黄龙钩镰刀取得方法：

虎牢关之战（必须在吕布传无双模式下完成）：在之前汜水关必须击败曹操、刘备、孙坚，然后在虎牢关开始不杀任何敌将，等火计事件发生再直取以上3人，成功后习得武器。



徐晃



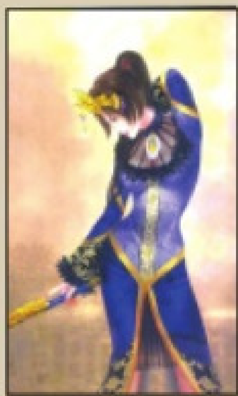
攻击力强，C3技相当好用。

白虎牙断取得方法：

官渡之战（必须在魏传无双模式下完成）：等我军白马和延津两城陷落事件发生，曹操退回官渡本阵，接着发生发现乌巢位置的事件，护送曹操前往乌巢，打败淳于琼后发生官渡城墙崩坏事件，最后干掉吕威璜，习得武器。突发事件比较多，注意不要漏过。



甄姬



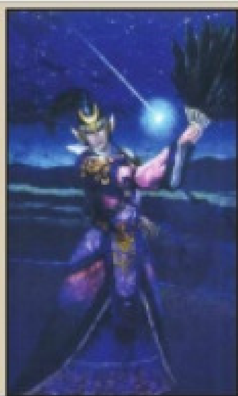
速度快，虽然攻击范围不大，但无双技超强，配上活丹、青龙胆，杀杂兵不费吹灰之力。

月妖日狂取得方法：

长坂之战（曹操军）：先击败赵云，张飞守桥事件发生后击败他，接着引发马谡伏兵事件，打倒马谡和孔明，最后刘琦水军到达，关羽出现，击败关羽后习得武器。整个过程要快，赵云和关羽都最好用一骑讨模式击败。



司马懿



跟诸葛亮的性能相当，但感觉比诸葛亮略微好用。

穹奇羽扇取得方法：

五丈原之战（曹操军）：先后打败魏延、马谡，引发诸葛亮诈死事件，接着击退关兴和马超后习得武器。





曹仁

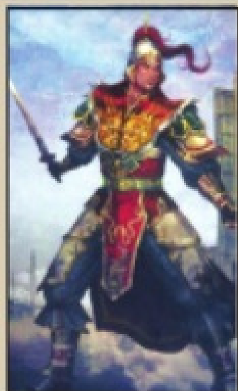


虽然兵器短，但攻击范围大，技能也比较好用。装备斩玉后可充分发挥C3的威力。

凤嘴凰翼取得方法：

樊城争夺战（曹操军）：破坏4门的攻城兵器，保证4门安全，最后击退吕蒙。要做到以上条件速度不能慢，装备马镫是很重要的。

吴传



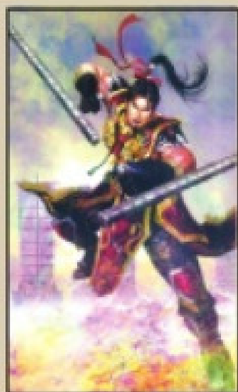
孙坚



作为吴军主君，实力自然不弱，跟刘备和曹操一样都属于中等偏上的角色，但感觉还是比前两者偏弱。

真天狼剑取得方法：

玉玺争夺战（孙坚军）：将敌人武将全灭，最后击败董卓即可习得武器。



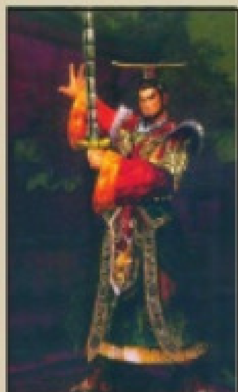
孙策



高速角色，如果能够善用C3、C6的话，对付单个敌将感觉不错，一阵速攻很容易得手。

霸王取得方法：

江东平定战（孙坚军）：粮库陷落前先打败梁国、袁术和袁胤，兵粮库陷落后到达左面桥，等刘勋说出回兵粮库决一死战的台词，在刘勋回兵粮库前击败陈纪、乐就、李丰，习得武器。



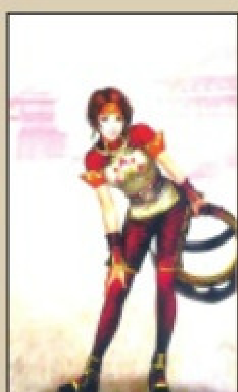
孙权



在使剑武将中也算相当不错的，实力平均，具有君主级的水准。

白炎皇狼剑取得方法：

合肥之战（孙坚军）：一开始发生孙坚中计追张辽的事件，干掉李典护送孙坚突围，孙坚飞跃小师桥。张辽奇袭本阵后将他击败，最后打败夏侯惇和夏侯渊，习得武器。



孙尚香



速度快，具有大范围晕眩效果的C3技使用很关键，推荐装备真乱舞书、真空书。

日月乾坤圈取得方法：

南郡之战（孙坚军）：先破王朗，等周瑜假装中箭事件发生后杀掉中计的曹仁，习得武器。相当简单，尽量提高速度即可。



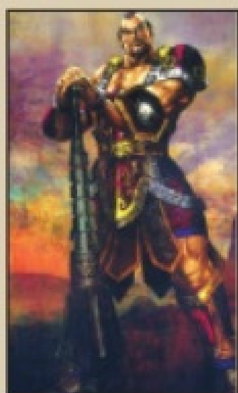
周瑜



速度快，技能感觉比夏侯惇更实用，C3技要经常使，推荐装备真乱舞书。

古锭刀真打取得方法：

樊城争夺战（孙坚军）：很简单的条件。等待魏军的输送部队在地图右上角出现，趁他们还没进城赶紧将其击败。注意不要让吕蒙战败。



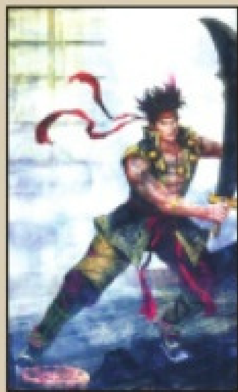
黄盖



看起来很笨重，其实却相当灵活。C1是扔炸弹，自军武将也会受到伤害，不过有时候没马骑，用这个方法抢我军将领的马倒是相当不错的……

断海鞭取得方法：

赤壁之战（孙坚军）：一开始将敌人所有据点全部封锁，这期间不要杀任何敌将。等火计发生后击败曹仁、曹丕和曹洪即可。



甘宁



超高速角色，无双槽积攒最快，无双发动那一下极狠，必备活丹。

霸海取得方法：

夏口之战（必须在吴传无双模式下完成）：先击败陈生和苏飞，这之前不可打其他敌将。击破火药壶放火烧船，最后再将敌将全灭，习得武器。



陆逊



在拿到10级武器之前，手持两把水果刀砍人的感觉真是不爽啊！真空书就比较重要了。

闪飞燕取得方法：

夷陵之战（孙坚军）：保护朱然火计成功，然后破掉八阵图。



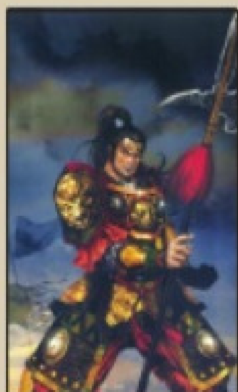
太史慈



操作性还算可以，但长了一张大众武将脸让人感觉没个性，可能因此导致使用率下降……

虎扑殴狼改取得方法：

吴郡攻略战（孙坚军）：在牛渚岩关闭之前冲进去砍死张英和于糜即可习得武器，骑马完成的话很简单。



吕蒙



吴军唯一一个长兵器角色，招式性能不错，算是比较好用的。

白虎颚取得方法：

麦城之战（孙坚军）：将包括副将和援军在内的敌将全灭后，习得武器。注意一开始求援军的廖化不要先杀掉了，王甫留到后面再杀，封掉关羽撤退的据点，就能阻止他撤退。



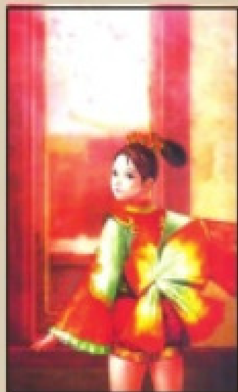
大乔



大小乔都属于比较好用的角色，招式的良好性能弥补了2人外表上看起来的娇弱。

乔美丽取得方法：

许昌之战（孙坚军）：在曹操开门事件之前完成以下事件——完成对云梯和前哨基地的救援，这期间杀掉的曹军武将必须亲手完成，然后破坏右边城门的守城兵器刀车，最后打倒典韦和副将，习得武器。

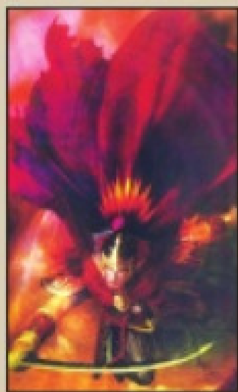


小乔



乔佳丽取得方法：

成都之战（孙坚军）：一开始直接击败马谡，等孙坚下达全军进攻命令，再击败藏在中间路上的关平和关羽即可（先关平，后关羽）。



周泰



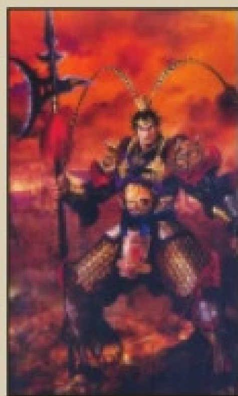
马战威力仅次于马超，但地面战就强太多了。出招快，无双对敌将伤害极大，活丹和青龙胆必配，推荐真空书。

宵取得方法：

南蛮夷平定战（孙坚军）：一开始直接冲到兀突骨面前击败他，再冲进孟获本阵就可习得武器，速度要尽量快。

其他

吕布



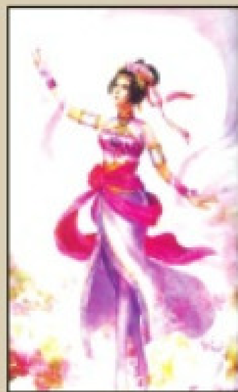
最强武将，地面坦克，C3技无敌，进化到C3+后更是无赖了。

无双方天戟取得方法：

吕布之乱（吕布军）：将除董卓之外的敌人全灭（包括杂兵），剩下董卓一人时习得武器。



貂蝉



金丽玉锤取得方法：

汜水关之战（董卓军）：先等传令兵到孙坚处，孙坚突击开始，这之前不要杀将。华雄败走后迅速干掉孙坚和曹操即可习得武器。



张角



轰火神杖取得方法：

黄巾之乱（张角军）：先将除何进外的敌将全灭（包括副将），然后击退何进，等董卓军出现后灭掉华雄即可习得武器。



董卓



阿修罗取得方法：

吕布之乱（董卓军）：与吕布的10级武器拿法异曲同工，将除吕布之外的敌人全灭（含括杂兵，剩下吕布一人时习得武器）。



袁绍



真霸道剑取得方法：

官渡之战（袁绍军）：先打倒关羽再完成保护乌巢事件，最后护送攻城兵器到达城门，破坏城墙就可习得武器。



孟获

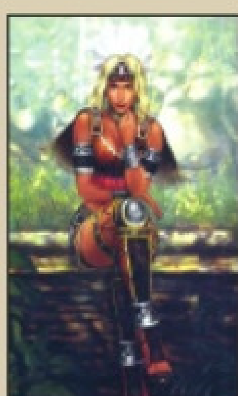


百兽王取得方法：

成都之战（南蛮军）：朱褒叛变事件发生后敌将全灭（含副将、伏兵）。



祝融



业火取得方法：

许昌之战（南蛮军）：击败曹真、曹休后，先打败曹洪再打败夏侯惇（不要让曹洪撤退），完成保护云梯架设和前哨基地的事件，接着杀退两次袭击粮仓的敌将，包括许褚、曹彰、司马昭、满宠，最后习得武器。



自创武将



自创武将尖剑：真凤翔剑

黄巾砦攻防战（连合军）：先后打倒何仪、波才、周仓、程远志。



自创武将细剑：女娲之细剑

黄巾贼击退战（连合军）：先后打倒高升、邓茂、黄邵、何仪、严政。



自创武将大剑：伏羲之大剑

黄巾之乱（连合军）：将除张角以外的武将全部击败。



自创武将枪：豪真空枪

汜水关之战（连合军）：敌将全灭，完成粮仓袭击事件（从密道进入粮仓，并击败守将）。



自创武将：大破天戟

虎牢关之战（连合军）：将吕布击败后习得武器。

（**注：**自创武将的10级武器拿到后，可给其他使用同类武器的自创武将使用）

五、道具详解

武将类型不同，携带道具数量不同。登场时所有武将都可带1个马镫、1个玉。另外军师型武将还可携带3个道具，智将型的武将可携带2个，猛将型就只能携带1个。随着武将等级增加，携带道具数目会增加（12、7、1级时各加1个）。增加基本能力的道具和玉有等级设定，这一类道具在战场上通过捡道具盒随机获得，而马镫和特殊能力道具要通过完成一定条件，再在战场上找到贵重品（会有“贵重品发现”的情报）。注意，可到情报履历中查看贵重品的出现地点，并及时去捡，如果太长时间不查看，出现情报可能会被冲掉，到时候就只好满地图搜了。除了极个别特殊道具，都可在自由模式下选用任意武将，不限难度。为了节省时间，推荐选择自由模式，在简单难度下去收集。

1.镫入手方法

（**注：**骑马后按住防守键再移动并攻击，才能做到灵活操作）



赤兔镫

作用：骑赤兔马出战，速度在所有马中最快。

下邳之战（吕布军）：夏侯惇负伤事件和马车护卫事件先要完成，接着前往右下方小岛，看见赤兔马后不要骑，陈宫提醒关羽会来抢马。几分钟后发生关羽抢马事件，再打倒关羽，发现贵重品。



飞电镫

作用：骑黄爪飞电出战，速度第2。

曹操讨伐战（吕布军）：入手方法比较麻烦，顺序不能乱了。先去地图右边引发曹仁

断桥事件，接着先后打败曹仁、曹彰，徐晃的伏兵出现，引发陈宫提示注意伏兵的剧情，从夏侯渊驻守的城池后方绕道进入，看破乐进的伏兵，然后击败夏侯渊。最后杀入曹军本阵，关门事件发生后夏侯惇会出现，干掉守门兵开门后去击败夏侯惇，发现贵重品。



的卢镫

作用：骑的卢马出战。

刘备讨伐战（黄巾军，必须在无双模式黄巾传下）：在前一关黄巾岩攻防战中先要打倒刘备，然后在本关先后击败关羽、赵云，城门全部打开后再攻击刘备，将他打至红血即可出现贵重品。



绝影镫

作用：骑绝影出战，并不会被敌人打落马。由于可方便地使用蓄力攻击，骑绝影能很好练武器等级。

愤怒的马超（刘备军）：最难拿的道具之一。必须在韩遂和曹操见面后击败徐晃，发生韩遂拒绝降曹的事件，就可发现贵重品。要想韩遂不降曹，就必须保持我方的士气一直比曹军高，得用最快速度歼灭敌方武将，推荐骑赤兔马，先击败夏侯渊、曹洪、朱灵、典韦，再干掉曹仁、许褚、贾诩、于禁和徐晃（不杀曹仁可延缓降低我军士气的冰城事件和抢马事件的发生，玩家可考虑）。如果最后我方士气一直高过曹操，韩遂也没有降操，却没有贵重品出现的话，那就是RP问题了……重新来过吧！



象镫

作用：骑大象出战，象背上轻点无双键放无双不减少无双槽。

南蛮夷平战（南蛮军）：骑着象进入蜀军本阵，贵重物品出现，事先只要抢骑一个我方NPC掉下来后的大象就可以了。



2.特殊道具入手方法



真空书

作用：增加武器攻击范围。

许昌之战（蜀军）：完成保护云梯和击败偷袭本阵的许褚2个事件。最好骑马，先保护云梯架设成功，再骑马回本阵干掉许褚，发现贵重品。



护卫心得

作用：增强护卫兵能力。

关羽千里行（蜀军）：砍死5关的全部武将（包括副将），最后与夏侯惇说话，发现贵重品。注意王植跑得很快，不要放过。



真乱舞书

作用：不是红血的平常状态也可使用真无双乱舞。

关羽千里行（魏军）：比关羽先冲破5关，发现贵重品。最好使用马镫。



发破传书

作用：红血后接近死亡状态，从地上起身攻击力×2（注意这时就不要随便使用受身了）。

二乔夺回战（吴军）：保护好大小乔，合流后发现贵重物品。



净炎火矢

作用：能射火箭，火箭的攻击范围大，附带炎玉效果。

荆州压制战（吴军）：登场后直取王朗的副将周昕，干掉他后出现运输队，要查阅地图在运输队撤退前将其击败。



铁甲手

作用：使用蓄力攻击时不会被敌人打断，依赖C3、C6攻击的武将必备。

孙坚讨伐战（袁绍军）：进入孙坚本阵，当发生孙坚本阵转移后，运输队出现，迅速击败运输队。



刚柔法书

作用：在锷迫（即拼刀）时不输给对手，爱惜键盘和手柄的玩家用得着。

黄巾砦攻防战（黄巾军）：击败刘备的副将关羽、赵云，孙坚附近出现运输队，再迅速击败。



孙子兵法

作用：在战场上捡到增加能力的道具有效时间×2（例如斧头、铠甲）。

孙坚讨伐战（董卓军）：进入孙坚本阵后发生孙坚军转移事件，所有门打开后输送部队出现。

3.玉性能解说

打败会掉装备的武将后过关可随机得到玉。玉的等级最高为4级，但通过目前网上流行的修改器可改出17级来。装备玉后武器增加属性攻击，但必须在蓄力攻击中使出来（下面按照实用性高低排列）。

炎玉：“炎”属性，被击中的敌人在浮空中持续减血，适合喜欢连击的玩家。

冰玉：“冰”属性，被击中的敌人会有一定的概率会被冻住，攻击被冻住的敌人伤害增大。

雷玉：“雷”属性，被击中的敌人会将周围的敌军卷入伤害范围，但被卷敌兵死后无经验，只建议武将级别练满后佩戴。

斩玉：“斩”属性，被击中的敌人士兵会有一定的概率一击必杀，注意要消耗无双槽。

烈玉：“烈”属性，敌人处于防御状态被打中也减血。

毒玉：“毒”属性，被击中的敌人会中毒，中毒状态防御力下降。

六、快速打宝练级关卡推荐

1.黄巾之乱 联合军

本关除了敌总大将张角带着斗气，对初期玩家比较危险外，其他敌将都很容易击败，要留意的是张宝的爆泉妖术和张梁的滚石妖术，特别是张梁的落石，对玩家造成的伤害很大，即使是骑在绝影马上也会被打落马。击败张梁和张宝，他们的妖术就会分别消失。

本关敌将较多，比较适合初期的玩家提升武将武勋与武器经验值使武器升级，另外本关还可获得5个道具，虽然关卡难度不高，获得道具的等级也较低，但对于刚开始游戏的初期玩家来说，多拿些道具也有利于以后的游戏。

2.长坂之战 蜀军

本关敌兵敌将源源不绝，道具有5个，也是获得武勋、武器升级的好关卡，较适合初期后的玩家。玩家游戏开始后，玩家初始位置的左路是夏侯德、夏侯恩，右路是夏侯惇，建议先去右路找夏侯惇，然后再掉头去左路清掉夏侯德等。由于夏侯惇是斗气武将，攻防较强，因此须特别小心，击败他打开逃亡

通道后，刘备会沿着这条路线一直向下逃走，中途会遇到张郃，建议去击败张郃保证刘备的安全。这时候曹操本阵及其增援的敌将应该到了，玩家在注意保证刘备安全的同时，就可将敌将各个击败了，其实可在城的南门附近杀，敌将们会一直向下追击刘备，城门附近的敌人会比较集中。刘备会一直往下逃，一段时间后，刘琦的水军援军会赶到，表示刘备的脱出点出现，这时阻止刘备脱出的应该是守住通往脱出口的辕门两旁的敌将——于禁与贾逵，击败他们后开门，等待刘备逃至脱出点，成功逃亡后游戏结束。或者玩家可直接从左路往上去找敌总大将曹操，路上还会遇到夏侯渊，击败曹操也一样会成功结束游戏，同时还可获得更多的功勋，只是门开后刘备逃跑的速度很快，可能玩家还没来得及杀曹操，刘备就已脱出了。如果刘备的士气较高且没有什么危险，玩家可选择不击败守门的敌将，不让刘备那么快地冲出辕门，这样玩家就可赶去杀曹操了。

3.夷陵之战 蜀军

本关是后期练人、打宝的上佳之选。如果是在困难模式里打宝，本关共有5个敌将会掉落道具，但须注意的是，一开始在战场上是没有朱然的，也就无从击败他入手道具。想要击败他，需要在自军说出诸葛亮提醒注意吴军不稳定因素的信息出现时，在八阵右上方会有提醒地点，玩家必须亲自到该地点，才可引发朱然带领的敌火计工作兵潜入，这时才可击败朱然并拿到他掉落的道具盒子，如果想阻止火计的话，顺手击败他带领的两个工作兵长就可以了。另外，大乔、小乔与周泰也是游戏开始时并没有出现的，但游戏一段时间后，不论火计成功与否，他们都会作为吴军的伏兵出现在刘备本阵。如果是练人的话，“普通”以上的难度，大小乔掉落的可都是宝贵的金盾，加上陆逊也是，本关算得上是少有的能加防御的好地方。

4.街亭之战 蜀军

打困难模式的话，本关是刷宝的福地。游戏开始后，玩家骑马往上直冲，击败贾逵和徐晃，两人都掉落道具盒子；然后再骑马直冲司马懿本阵击败他，结束游戏，整个流程不到10分钟就可完成，很有效率。P



看过电影《反恐特警组》（S.W.A.T.）和《紧急44分钟》（44 Minutes:The North Hollywood Shootout）的朋友，一定对S.W.A.T.这支特警部队不陌生吧！《霹雳小组》就是真实反映S.W.A.T.职业生涯的战术游戏。它最初脱胎于老牌的冒险解谜游戏《警察故事》系列，它见证了冒险游戏由兴到衰的历程，同时也开辟了战术策略游戏的崭新领域，是之后《彩虹六号》、《三角洲部队》等战术游戏的启蒙导师。在《霹雳小组4》中，玩家扮演的是队长的角色，是S.W.A.T.小组的灵魂和指挥官，手下率领4名队员，分为红蓝两个小队。5名成员组成一个团体，成败都要集体来担当，个人的技术优良固然重要，队员间的默契和战术配合才是决定成败的关键所在。



霹雳小组4 S.W.A.T. 4

■辽宁 枫红一刀流
（本刊特约作者）

精品	总评8.1
制作	Irrational Games
发行	VU Games
载体	CD×2
类型	第一人称战术射击
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：8.0　创新：7.0　剧情：7.0

配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：2GB

基础篇

1.没有杀戮的快感，兵不血刃是最高境界

也许你曾在《毁灭战士》中嗜血杀戮、勇敢威猛，也许你在《反恐精英》里弹无虚发、杀敌如麻，但这些并不能证明你能当一名合格的警察。警察是秩序的维护者，而不是罪恶的审判者，血腥和杀屠是要尽量避免的，即使面对的是一群持枪的歹徒，也没有权力随便将他们击毙。《霹雳小组4》的任务多是解救和抓捕任务，用秘密潜入的方式接近目标，逐层逐个房间地搜索、压制和逮捕嫌犯。游戏的重点仍然是战术部署，以最少的流血和伤亡来完成任务是游戏的目标。

2.“警察！放下你的武器！”——有话要大声喊出来

警察任何境况下都有告知的义务，如果在没有警告的情况下开枪打死嫌犯，你就等着坐牢吧！因此不管嫌犯将枪顶在了人质的头上，还是正冲向你的位置，威胁到你的人身安全，你都要镇定自若地大喊：“警察，放下武器，把手举过头顶！”。做贼的难免心虚，那些未经沙场的乌合之众多半会被你吼得魂飞魄散，呆若木鸡。倘若有穷凶极恶之徒仍然负隅顽抗，这时再射出正义的子弹，而不必有丝毫的内疚。



3.适当的暴力，冲动的惩罚

匪徒们虽然生性残暴，但在催泪弹、闪光弹、喊喝声和枪口的逼迫下，大都会屈服跪地、束手就擒，也有极少意志坚强的冥顽之徒，尽管你喊破了嗓子也不肯放下手中的武器，说不定还会抡起枪扫上一梭子。如果在现实里，你可用枪托、拳头在这厮的贼头鼠脑上尽情发挥，但在游戏里是不允许的，面对这种



情况时，须采用“文明”一些的暴力使之屈服。

第1招是用非致命霰弹枪来打，打脸打胸打手脚随便，这仅适用于穿便装的家伙，穿防弹衣的话不管用的。第2是胡椒枪和胡椒喷剂，保管将敌人呛得老泪横流鼻涕一把，手里的枪哪里还拿得稳，这一招只对不戴防毒面具的家伙有效哦。第3招是使用泰瑟枪，5万伏的电镖束，会使敌人的中枢神经瘫痪，浑身早就绵若无骨瘫成一团。第4招是用杀伤力低的枪打手打脚，平头弹的穿透力低，但造成的痛苦是巨大的，打在匪徒身上几枪并不致死，但足以瓦解他的意志力。第5招嘛，你也可用闪光弹、催泪弹来施虐，只是这些东西太珍贵，对付这些笼中之物不太划算，考虑清楚再用吧。

4.细心地搜寻，积极地汇报

在任务进行时，制服匪徒后不要急着去捆绑或拾取枪支，这时说不定会在你脑后出现黑洞洞的枪口，或在你不经意的玻璃后面有着匪徒闪烁的目光，务必要在确定控制整个区域后，再细心地收集匪徒掉落在地上的武器，那是将来的呈堂证物，证物收集是否齐全，将影响到你的评分成绩。另外除了队员之外，场景中不论匪徒还是人质都要悉数捆绑，因为在混战中你无法确定他们的真正身份，一切以嫌犯的身份处理。汇报是警察职业的习惯行为，每收集一件证物，死亡一名队员，或是捆绑、击毙一名嫌犯后都要向总部汇报情况，遗忘的话也会被扣分。

5.养成窥视的习惯，谋定而后动

窥视镜（Optiwand）是主角的必备之物，在走近每个走廊拐角、靠近每道门口时，不要贸然冲进去，最好用镜子探看拐角的另一边、大门的另一侧都有些什么东西。建议小组的队员也带上一支，有时让队员来探看，报告的细节更为准确和详细。

观察房间可打开房门用窥视镜侦察，也可将镜头插到门底的缝里窥视。如果门后正好站着一名匪徒，可用C2破门将他震慑得乖乖投降，也可尝试在门外直接对他喊话，说不定他也会乖巧地将枪扔到地上束手待缚，省下一颗催泪弹。

在确定要窥视之前，一定要做好防护工作。倘若正当你偷窥之时从背后的门里走出一名手持霰弹枪的家伙，枪口正对着你的脑袋或屁股就不太妙了。因此在窥视之前要命令队员在各个方向戒备掩护（COVER），这样才能窥视得愉快且安全。

6.房间突破，瞬间结束的战斗

敌人和平民出现的位置都是随机的，每次进入任务都不相同，使得游戏常玩常新充满挑战。任务中的每层建筑都要逐个走廊和房间来清扫，建议尽量采用全员行动的模式，分组行动在控制上并不方便，浪费时间也不容易协调，除非在特别难突破的大房间才用分组行动。在突破前先用窥视镜调查屋里的状况，最好能确定敌人的装备，这样才能决定使用哪种手榴弹为好。如果敌人在背对门口的角落，就不要使用闪光弹了；如果敌人戴有防毒面具，就不用使用催泪弹了。如果房间较大并有多道门，可同时操作两组队员突破；如果房间较小且有多道门，可用门楔将多余的门钉死，以防匪徒逃脱。队员往大房间扔手榴弹的效果并不理想，往往扔得很近，在烟雾还没完全释放时便冲了进去，建议让主角用E、Q键侧头来扔。突破让队员冲在前面，一般只派一组两人进去，其余两人守在走廊、窗口或后门掩护，房间里人多的话容易拥挤施展不开，碰到持霰弹枪的敌人会损伤惨重。



不论是人质、嫌犯，还是卧底的探员，控制后都要进行捆绑

7.熟悉装备性能，给生命加一道保险

在每个任务之前，玩家要给队员选择装备，这时要仔细地听任务简报，了解匪徒的装备和素质水平，并

操作键位

1.移动

W、S、A、D：前、后、左、右

Q：左倾	E：右倾
Shift：行走/奔跑	C：下蹲

2.动作

鼠标左键：射击	R：填弹
H：装备手拷	X：改变射击模式
Z：视角	V：使用手电筒

鼠标中键、F：使用道具

B、M、O：显示任务目标/得分

3.指令

Tab：切换命令小组

Insert、数字键1：切换红队视角

Home、数字键2：切换蓝队视角

Page Up、数字键3：切换狙击手视角

End、数字键4：关闭小组视角

Caps Lock：控制小组视角

鼠标右键：开启指令菜单

空格：下达指令快捷键

鼠标滑轮：翻卷指令菜单

T：交谈	Y：小组交谈

4.快捷键

F1、1：主要武器	F2、2：次要武器
F3、3：闪光弹	F4、4：催泪弹
F5、5：眩晕弹	F6、6：催泪喷剂
F7、7：C2炸弹	F8、8：开锁工具
F9、9：窥视镜	F10、0：门楔

对场景的建筑构造有一定的认识，这样才能有针对性地选择合适的武器和装备。如果只是欺负女孩的变态狂，就不必考虑精尖的武器了，用胡椒枪就能应付；再厉害一点的有抢劫和杀人经验的匪徒，非致命的霰弹枪即可搞定；如果对方是训练有素的职业军人，就拿出你的职业精神吧，消音MP5+尖头弹（FMJ），外加闪光弹和催泪弹才能玩High他们。另外，场景的空间对武器的性能也会有所影响，在比较狭窄的地方，使用短射程的手枪和霰弹枪为好。在相对开阔的空间则最好选用M4和MP5等中长距离精度高的枪械。

游戏中的枪械都是现实中存在的，玩CS的玩家对它们不会陌生。为了玩家能熟悉它们的性能，笔者将游戏的装备资料搜集整理如下：

①主要武器



胡椒枪（Pepper-ball）：非杀伤性武器，由训练用的油漆枪改制，使用压缩空气将子弹高速射出，胡椒子弹会喷散出呛人的烟雾，使嫌犯和市民暂时放弃抵抗。它的射程比投掷的手榴弹要远，不需要填装子弹。



超新星泵动霰弹枪（Nova Pump）：意大利伯奈利（Benelli）公司出品的新型战术武器，威力强大，精度较高，但射击速度较M4要慢，射程也有限。



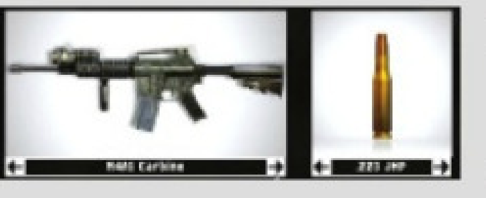
非致命霰弹枪（Less Lethal Shotgun）：非杀伤性武器，用超新星霰弹枪改制而成，为了区别使用，枪身漆成绿色。它只能使用威力较小的橡胶子弹，使敌人和平民放弃反抗。



M4超级90霰弹枪（M4 Super90）：导气式半自动霰弹枪，意大利伯奈利公司出品，具有可靠的半自动发射模式和可折叠枪托，威力强劲，精度较高，缺点是射程较短，填弹速度也较慢，如果只用来清除走廊上和房间里的敌人，它是不错的选择。



GB突击步枪（GB36s Assault Rifle）：德国H＆K公司于1990年研制，最初应用于德国联邦国防军特种部队，目前为世界知名的战术枪械。它使用2.23mm步枪子弹，威力适中，射程远，缺点是连射发生偏离，适合中距离冲锋，具有全自动和三连发两种射击模式。



M4A1卡宾枪（Colt M4A1 Carbine）：美国柯尔特公司研制，为美军海军陆战队和海豹突击队装备，采用2.23mm步枪子弹，具有单发和全自动射击模式，它有值得夸耀的射程，噪声小并且射速高，能穿透玻璃，或对穿有防弹衣的恐怖分子造成伤害，适合中距离战斗。



MP5（9mm SMG）：知名的德国武器商H＆K制造的9mm口径冲锋枪，是众多国家反恐部队的标志武器。它的威力稍逊于突击步枪，但它小巧紧凑的设计，命中精度高、射速快、后坐力小，非常适合室内的近距离战斗。它具有单发和三连发两种射击模式。



消音MP5（Suppressed 9mm SMG）：德国武器商H＆K制造，在MP5的基础上安装了消音器，适合于室内的秘密潜入行动。它具有单发和三连发两种射击模式。



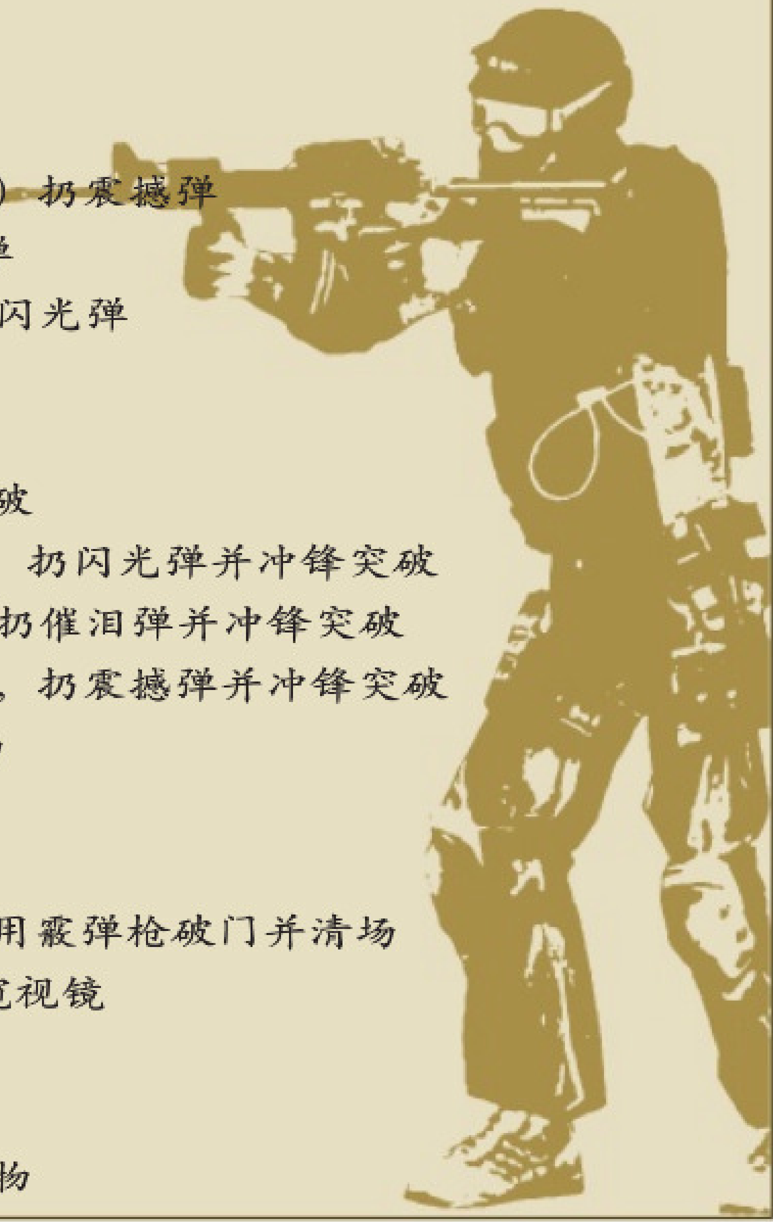
4.5mm口径冲锋枪（.45 SMG）：在9mm口径冲锋枪的基础上开发的新型武器，采用玻璃纤维等非金属材料，枪身轻巧适用。它射击精度较高，比较适合拯救人质等近距离战斗任务。

②备用武器



泰瑟枪（Taser Stun Gun）：又称镇暴枪，可发射电压高达50 000伏的电镖束，使人的中枢神经暂时处于瘫痪状态，全身肌肉松弛无力，但不会影响呼吸和心脏功能。它可用来对付拒捕反抗者、恐怖分子，也可用来对付酒后或吸毒后闹事者。它的缺点是射程短，并且每次只

行动指令



FALL IN：跟随主角
MOVE TO：移动到（所指位置）
COVER：掩护
DEPLOY STING GRENADE：（往目标）扔震撼弹
DEPLOY CS GAD：（往目标）扔催泪弹
DEPLOY FLASH BANG：（往目标）扔闪光弹
STACK UP：检查门的情况
OPEN & CLEAR：开门进入清场
OPEN & MAKE ENTRY：开门并冲锋突破
OPEN，BANG & MAKE ENTRY：开门，扔闪光弹并冲锋突破
OPEN，GAS & MAKE ENTRY：开门，扔催泪弹并冲锋突破
OPEN，STING & MAKE ENTRY：开门，扔震撼弹并冲锋突破
BREACH & CLEAN：使用C2爆破并清场
DEPLOY C2：使用C2爆破
DEPLOY WEDGE：使用门楔
DEPLOY BREACHING SHOTGUN：使用霰弹枪破门并清场
MIRROR UNDER DOOR：在门下使用窥视镜
PICK LOCK：使用工具开锁
RESTRAIN：逮捕（指定人物）
SECURE EVIDENCE：收集（指定）证物

能填装一发子弹。

9mm口径手枪(9mm Handgun)：游戏中使用的是奥地利Glock公司的产品，枪柄采用高技术聚脂材料，精确耐用，杀伤力相对较弱，为很多国家的警察用枪。

4.5mm口径手枪(M1911 Handgun)：游戏中使用的是美国Colt公司生产的M1911手枪，历史悠久，威力强大，是普遍的执法用枪，美军SWAT小组的常选备用武器。

③战术装备



胡椒水喷剂（Pepper Spray）：用于镇压暴乱和骚动的警用装备，使嫌犯眼睛疼痛，皮肤有烧灼感，可迅速制服不肯配合的嫌犯和市民。它的体积小重量轻，喷射面积大，缺点是喷射的距离较小。

窥视镜（Optiwand）：形似步枪，上方有LCD屏幕。它是灵活的观察装置，能探测房间或角落里的敌人或人质的位置状况。

门楔（Door Wedge）：封门的道具，将它从门底的窄缝插入，增加的摩擦力使门被牢固地封闭，使用蛮力也不能打开。要解除门楔的作用，须使用铁钳将它剪断。

闪光弹（Flashbang）：无杀伤力，爆炸时释放巨大的声音和强烈闪光，使嫌犯短时间丧失视力和听力，它的影响力随炸弹爆炸时间衰减，在对付房间内多人时极其有用。它的缺点是只有与嫌犯面对时有用。



催泪弹（CS Gas）：爆炸后释放氯苯化学气体，刺激嫌犯的眼睛和咽鼻粘膜，使他们泪如泉涌，呼吸困难，丧失敏锐的视觉和反抗能力。

震撼弹（Stinger）：内含很多颗粒状的橡胶球，爆炸时飞射出这些橡胶球，它们打到嫌犯的身体上会有疼痛感，同时会感到眩晕并丧失方向感。

④爆破装备



C2爆破炸弹（C2）：具有高效能的塑料炸药，瞬间摧毁门上的锁具将门破开，爆炸时的强烈气流和震撼力，可使面对的嫌犯丧失抵抗能力，如果离得较近则有可能被炸死。

爆破霰弹枪（Shotgun）：采用泵动设计的爆破霰弹枪，具有强大的爆破力，快捷地破坏门锁机构。用它可迅速打开大门而不需费时等待，常用来追逐嫌犯、迅速突入房间围剿，减少嫌犯伤害人质的几率。

实战篇

训练关（Train）

训练关涵盖了大部分操作和指令的介绍，对《霹雳小组4》操作和道具不熟悉的玩家，建议完成这些训练课程。训练场被分隔成很多大小房间，每个房间重点介绍一类装备（指令）的使用。

开始的房间是战术研究室，周围摆放着各种装备道具，身后是离开关卡的门，任务场景中玩家在某处会找到这样的门，不能完成某些任务条件时可用它退离关卡，玩家在任务进行中不能存档，每次进入游戏都要重新选择关卡。走到门前用鼠标中键或F开门，如果遇到锁住的门，在门锁处会出现C2、爆破霰弹枪或开锁工具的图标，可采用各种方式来开门。

来到靶场要熟悉各种枪械和射击模式，在墙上挂着多种枪支，拿下来把玩一下，朝远近不同的3只靶子开枪射击。尝试射击（鼠标左键）、填弹（R）、切换武器（数字键）并切换不同的射击模式（X）。下个房间练习移动射击，在角色转动或移动时，武器的准星会发生扩散，静止下来则会凝聚。在危险的环境中行进时，要保持低缓平稳以保证射击的精准。接下来学习3种手榴弹的用法，用数字键3、4、5切换闪光弹、催泪弹和震撼弹，投掷（鼠标左键）的停

在任务中控制狙击手射杀目标，不必担心会被扣分

影响评分的因素

任务进程	评分
完成所有任务目标	+40
逮捕所有嫌犯	+25
嫌犯没有压制	+5
平民没有受伤	+5
队友无死亡	+10
玩家无伤害	+5
向总部汇报状态	+5
收缴所有的武器	+5
非法使用致命武力	-10
队友死亡未报告	-5
杀死队友	-15
误伤队友	-5
杀死人质	-15



滞时间影响投掷的远近。

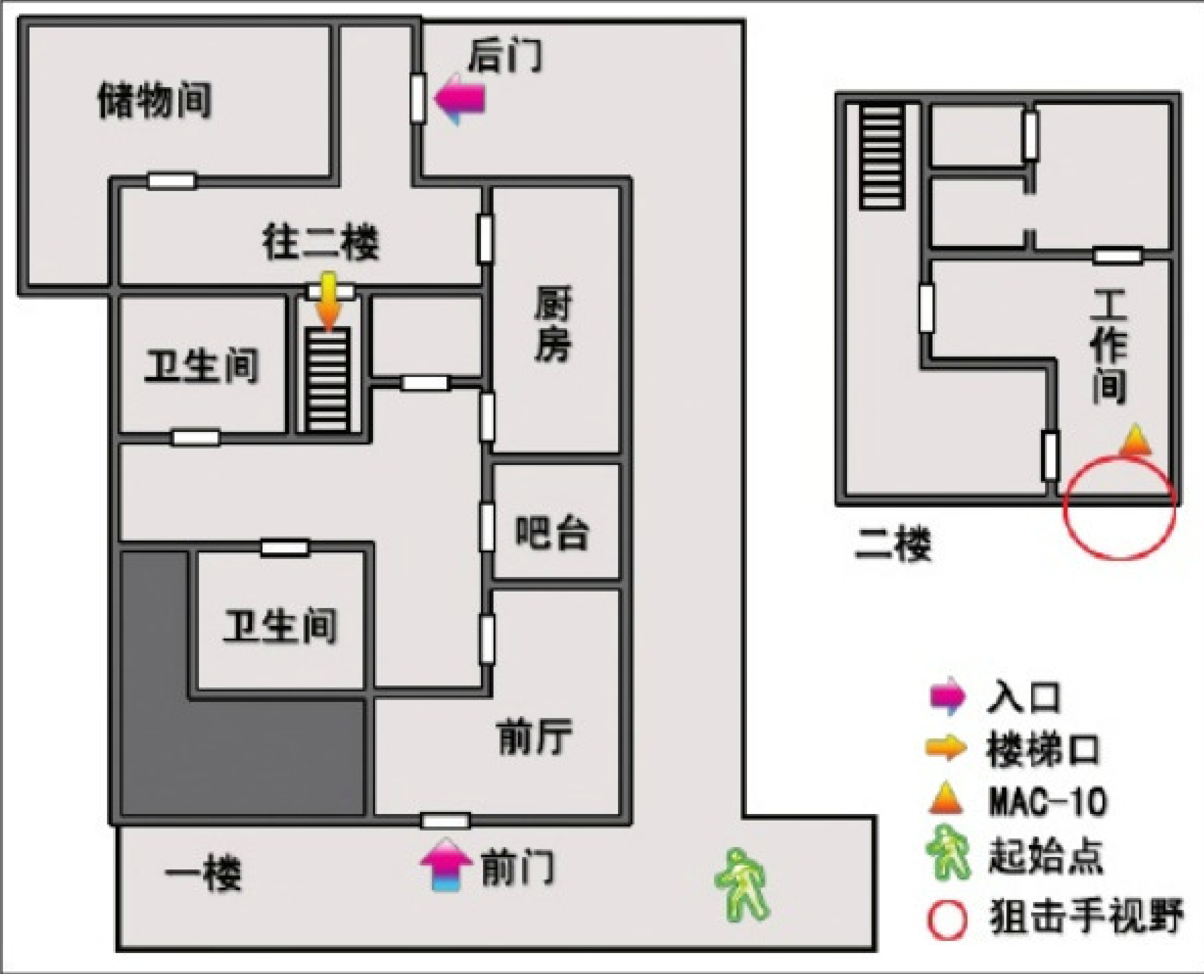
继续前行遇到锁住的门，尝试用开锁工具将它打开，对门锁按鼠标左键不放会出现进度槽。第2道门将C2（数字键7）放到上面实施爆破。下面的房间有一名人犯，对他喊话（鼠标中键）使之乖乖地举手跪地，装备手拷（H）把他拷起来，再对着人质向总部汇报（鼠标中键或F）。在任务中每收集一件证物或捆绑一名嫌犯，都要向总部汇报。

下个房间要学习小组指令，进房间找到4名队员，用指令FALL IN召集他们跟随，往前走到门前，用指令OPEN & CLEAR指挥他们打开房门。进入漆黑的库房里，使用手电筒（V键）照明，找到出口开启指令菜单（鼠标右键），用滑轮选择开门，使用闪光弹突破（OPEN、BANG & CLEAN）。

在进入走廊前要装备窥视镜（数字键9）观察一下动静，鼠标左键使用，移动鼠标改变视角。进入走廊切换小组控制（Tab），红蓝代表两组，金色代表全员。先切换到蓝队，带着蓝队走到走廊尽头的门前发布STACK UP指令。切换到蓝队视角窗口（Home），由左侧通道的门进入屋内，控制蓝队的视角（Caps Lock），命令他们开门进屋，将全员集合后推门出去。

往前上楼梯是一个大厅，这时切换到狙击手的视角（Page Up），控制狙击手（Caps Lock）朝小屋里的靶子射击。在某些关卡会有狙击手在建筑外待命，当看到有目标出现时屏幕会有提示，这时切换到狙击手视角进行狙击，狙击手射杀嫌犯不会扣分。返回主角控制仍然用Caps Lock，不过狙击手的视窗会保留在屏幕右上角，用Caps Lock可随时切换，如果要关闭狙击手视窗用End键，最后由里屋下楼梯结束训练关卡。

第1关 军械师的餐馆（Food Wall Restaurant）



简报： Lian Niu是一名经验丰富的军械师，以一家餐馆为掩护从事地下军火批发生意，最近他改制的MAC～10冲锋枪很畅销。据探员Sheary报告，牵连多桩枪杀案的Alex Jimenez在餐馆出现，推测可能要进行武器交易。此次任务是对两名嫌犯进行抓捕，务必人脏俱获。

目标： 解救所有平民；压制所有枪手；逮捕Lian Niu和Alex Jimenez；搜获MAC-10。

行动： 本关敌人数量不多，素质和装备普通，选择非致命霰弹枪或胡椒枪便可，催泪弹必备。建筑分为两层：1层是餐馆区域，分为餐厅、厨房、仓库和卫生间；2层是Lian Niu的住所，也是改制武器的地方。餐馆的职员有4～5名，他们都集中出现在1层，后院也可能出现。两名主要嫌犯多数在2层，少数情况下会出现在厨房或仓库，还会有1～2名枪手在两层随机出现，狙击手的视野在2层房间的工作台附近。

任务开始在餐厅外的街道上，先探索后院有没有枪手或职员，清理后再进入建筑，可选择从前门或后门进入1层。建议留一队守在楼梯口，触发枪战的话，2楼的主犯会从楼上跑下来，另一队扔催泪弹逐个房间清理，清理前先用窥视镜看一下。清完1层后将所有的职员和嫌犯捆绑汇报，然后打开楼梯口的门上2层，外面的房间有两道门，派红蓝两队同时扔手榴弹突入，在临窗的桌上找到主要证物MAC-10，最后清理里面的卧室和卫生间，确定将所有的枪支收缴，将所有人质和枪手捆绑汇报后完成任务。



由后院的门潜入餐馆的厨房

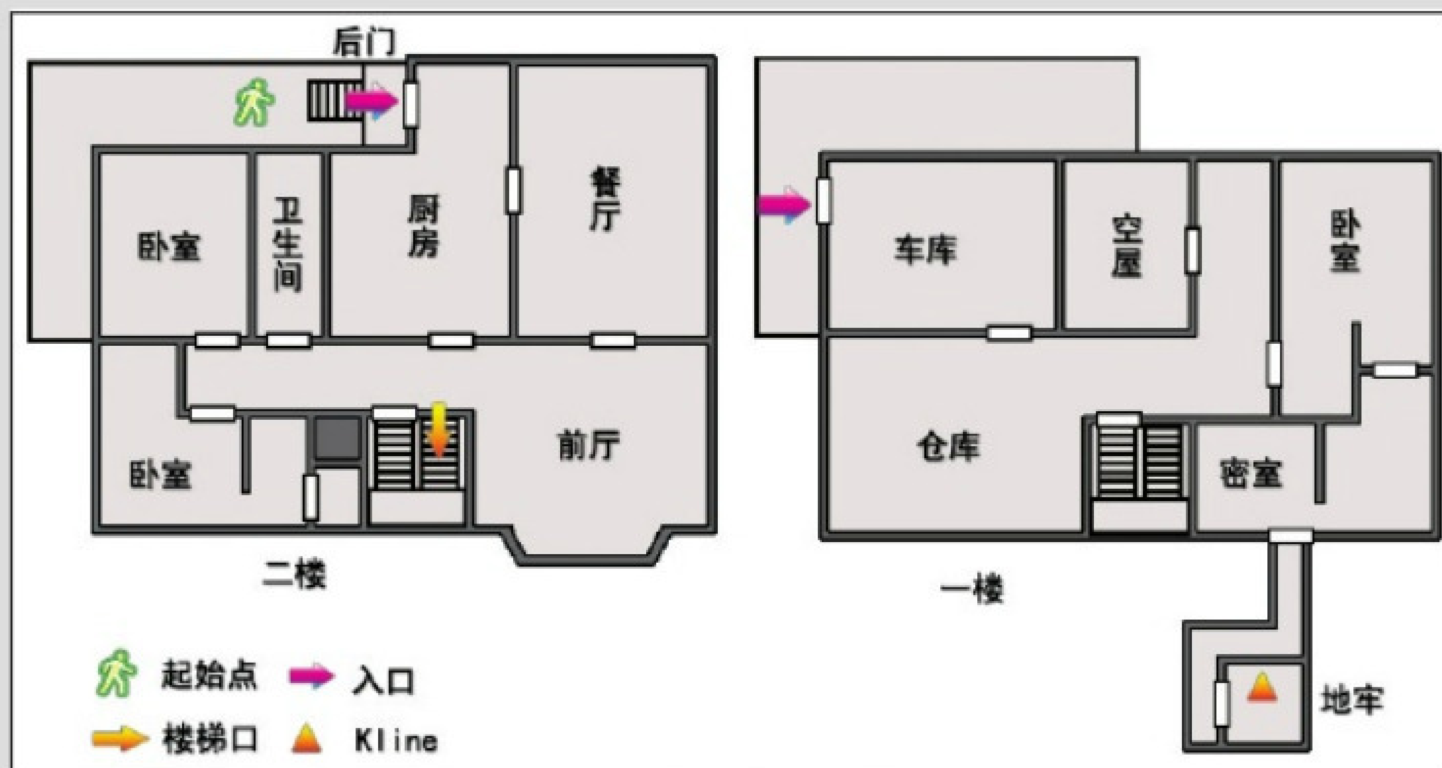
第2关 变态狂魔的囚笼（Fairfax Residence）

简报： 在一年半的时间里，城中连续发生女学生失踪事件，不久前警方发现她们被肢解的尸块，从其中一名受害者的指甲里提取到罪犯的DNA样本，确定犯罪嫌疑人为Fairfax。他曾在大学

里做过短期的木工，不久前被学校辞退。此次任务是突击Fairfax的住宅，寻找营救最近失踪的女大学生。

目标： 解救女学生和所有平民，逮捕Fairfax；压制所有枪手。

行动： 本关敌人有2～3名，装备普通，建议选用低杀伤的武器，带上催泪弹和震撼弹。建筑分为两层，1层是车库、仓库和卧室，2层是卧室、卫生间和厨房。整幢建筑有两个入口，可选择由2层的后门或1层的车库进入。Fairfax的活动区域在1层，剩下的枪手则在一两层各处随机出现。



建议由开始的后门进2层，清理厨房和客厅，接着是走廊和卧室，在2层会遇到一名态度傲慢的胖妇人，她是Fairfax的母亲，用非致命霰弹枪也不能制服她，让她尝尝泰瑟枪的滋味吧。清完2层下楼梯到1层，Fairfax是个持霰弹枪的胖汉，他会在1层各个房间随机出现，行动要小心。清完车库和仓库后进入走廊右侧的卧室，在卧室的右边打开一道小门，进去是一间密室，里面悬挂着各种可怖的面具，还有摄像机在工作着，床垫上捆着一名挣扎的女学生。将女学生的情况向总部汇报，打开旁边的小门，沿着弯曲的地道下去找到一道铁门，扔手榴弹冲进去找到里面关押的女学生Melinda Kline，将她解救后任务完成。



这位神色倨傲的妇人就是嫌犯的老母，好好招呼她一下吧



密室里悬挂着诡异的面具，床垫上捆缚着一名女生

第3关 燃料自助商店（Qwik Fuel Convenience Store）

简报： 警方接到一名卡车司机的报警电话，郊区的一家燃料商店里发生枪战，商店的老板Alice Jenkins率领一群枪手劫持了大量的人质。此次任务是要解救所有受困的人质，逮捕商店的老板Alice。

目标： 解救所有人质；逮捕商店老板Alice；压制所有枪手。

行动： 本关的敌人仍然属于大众级的，没有特别的防护装备，但持有威力



强大的霰弹枪，建议装备中远射程的M4或MP5，选用平头弹，多带催泪弹。建筑只有一层，但房间和走廊比较错乱，居身其中容易丧失方向感，战斗中敌人也会由很多道门逃来逃去，因此建议队员携带一定的门楔，将清完房间的门卡死，这样搜捕的范围越来越小，最后来个瓮中捉鳖。狙击手的视野在商店的前门和大厅，随时观察大厅里的活动，看到有枪手走动可选择枪杀。

任务开始后先清理商店外面的院落，在车厢后和卫生间里都可能藏有枪手，要谨慎动作，如果有枪手逃入建筑不用着急追赶，将院子清理干净后再进去，然后用门楔将出口锁上。建筑里的仓库和小房间很多，随时注意来自窗户和走廊的动静，防范远处的敌人放冷枪，每清理完一个房间都将多余的门锁死。对于面积较大的仓库和前厅，可采用分组控制同时突破，商店老板是名手持霰弹枪的剽悍女人，她在各个房间随机出现。确定将所有的枪手制服，救出所有平民，任务完成。



修配车间的障碍物较多，建议使用催泪弹突破

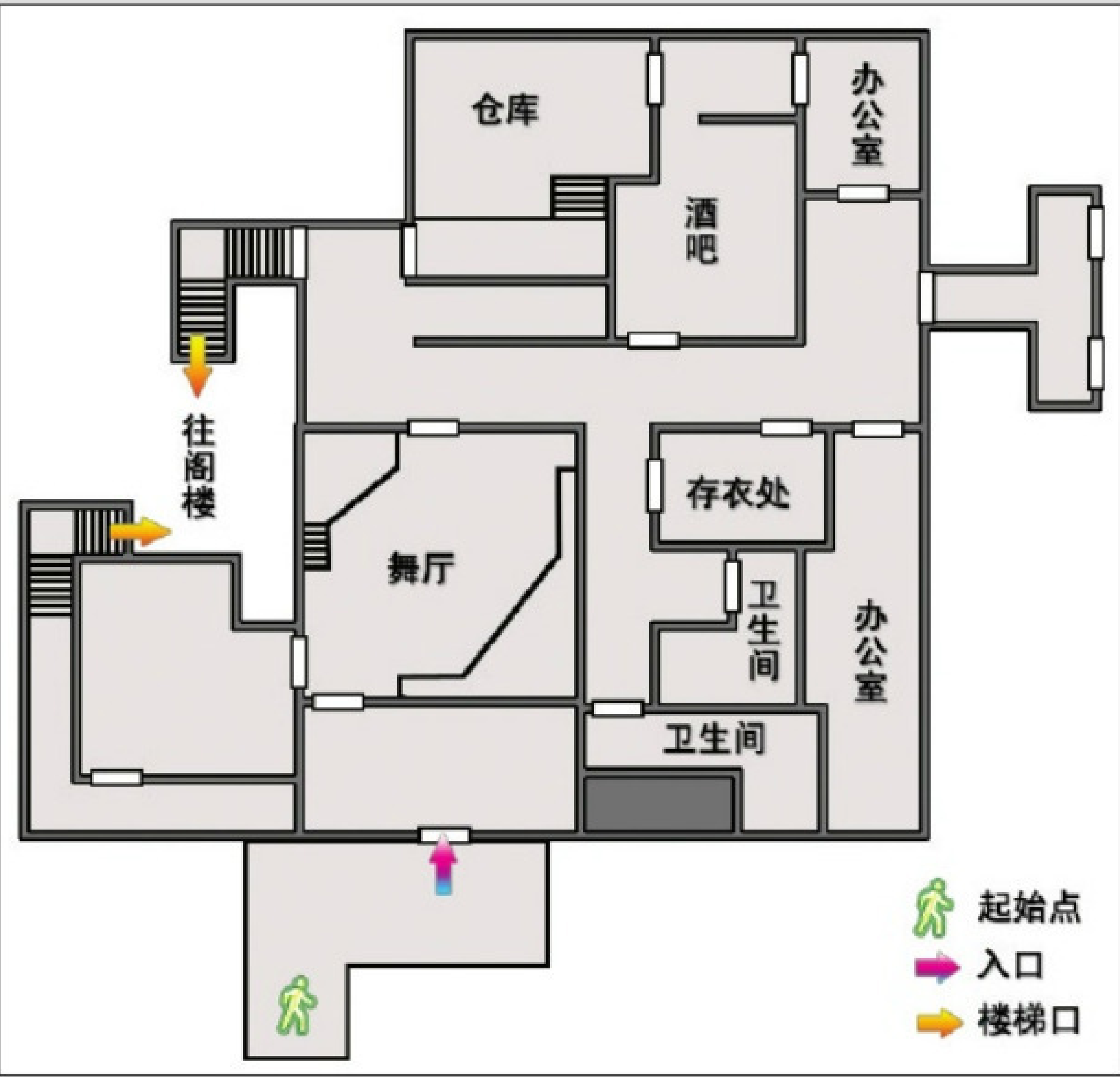
第4关 原子弹夜总会（A-Bomb Nightclub）

简报：在城市繁华地带的原子弹夜总会发生枪战，有不少的平民被困其中，此次的任务是突入夜总会压制所有的枪手，解救受困其中的平民。

目标：解救所有平民；压制所有枪手。

行动：本关的枪手没有特别的防护装备，但数量较多，有10名左右，建议选用带消音器的MP5+平头弹，催泪弹和震撼弹必备。夜总会分为两层，1层是主要的娱乐区域，有舞厅、酒吧、存衣处、办公室和两个卫生间，2层是阁楼，那里会有3～4名枪手聚集。受困的平民有4～5名，伤亡平民则在10名左右。

任务开始时位于夜总会的后院，由后门扔催泪弹突入房间，里面会埋伏有枪手，清理后在地上找到一名伤者，注意左边走廊尽头是通往阁楼的楼梯。接着由两道门清理舞厅，里面有2～3名枪手，还有2～3名伤者和平民，控制这里后来到外面的走廊，在走廊左侧找到另一道往阁楼的楼梯，派两组分别由两道楼梯突破上面的阁楼，压制那里的几名枪手，然后返回来继续清理1层。先清理1层存衣处和两个卫生间，里面都可能埋伏枪手，不要吝惜催泪弹，这东西在狭小的空间最好用。稍后则清理东侧的两间办公室，两间办公室之间的通道是正门入口，仔细搜索一下，最后重点突破北部的酒吧和仓库，它们的空间较大，可分组从不同的门同时冲进去。确定将所有的枪手制服，救出所有平民，任务完成。



第5关 汽车修配厂（Victory Imports Auto Center）

简报：一伙盗贼潜入修配厂偷车，触发警报后与赶来的警察枪战，并在修配厂里劫持了很多人质，能确定身份的有机械师Gary Altman。此次的行动是要进入汽车修配厂，解救受困的平民和机械师Altman。



目标：解救所有的市民；解救机械师Gary Altman；压制所有枪手。

行动：本关枪手的装备以手枪和霰弹枪为主，没有防护装备，建议选用中远距离的枪械，如MP5、GB突击步枪或M4等，配上平头弹。修配厂分为两层，1层是地下停车场和汽车修配车间，在北部和车间里有两道楼梯通往2层。2层为休息娱乐和办公区，在北部还有楼梯通往屋顶天台。本关的枪手有10名左右，受困的平民有5～6名。

任务开始时位于停车场的入口通

道，过转角会看到一名枪手逃往屋里，动作快的话可制服他，在车后找到一名伤者，汇报后开始着手清理外围的停车场。沿通道往北部行进，东北角铁丝网里的设备后面、北部出口可能埋伏枪手，清理完停车场再冲锋控制每个车间，特别要小心卫生间和南部有平台的房间，那里都比较凶险。机械师Gary会在两个位置出现，其中一个是北面楼梯下面的储物室，也可能会在2层南部的办公室里出现。清完1层由楼梯上2层，枪手比较集中在休息室的吧台和办公室附近，楼梯附近会聚集一批枪手和人质，这里要重点压制。清完2层由楼梯上到天台，会有2～3名枪手在这里，全部制服后打扫战场，任务完成。

第6关　软件公司（Red Library Offices）

简报：一群抢劫银行的匪徒与警方展开枪战，慌不择路地进入一幢软件公司的大楼里，这家软件公司从事数据库软件开发，虽是周日仍有很多职员在加班，他们都被抢匪掳为人质。此次行动的目标是解救所有被劫持的职员，搜救公司的总裁Rooney。

目标：解救所有被劫持的人质；解救Warren Rooney；压制所有歹徒。

行动：本关的枪手素质较高，并且有半数装备有防弹衣和防毒面具，冲锋的空间也较大，建议选用中远程射击的武器，最好用消音MP5+尖头弹，携带闪光弹和催泪弹。软件公司分为3层：1层是软件开发的办公室，还有接待前厅和卫生间；2层是管理数据库的机房；3层为管理人员的办公区。枪手的数量15～18名之间，职员有5～7名。

任务开始时位于走廊，扔催泪弹突入接待的前厅，这里会有1～2名枪手，压制后往北边清理两个卫生间，在北部

派队员攻入软件公司的正门

走廊有两个楼梯间和坏掉的电梯，留下一队在走廊上守着，另一队由接待大厅的入口进入大办公室，这里被隔成几个区域，分片扔手榴弹清理，如有枪手试图逃跑会被走廊里同伴截击。清理完1层后清理两个楼梯间，左边的楼梯间通往地下停车场，在车辆后或角落里可能会埋伏枪手。由楼梯的缓步台进入2层的机房，里面有2～3名枪手，压制后继续上楼梯到3层，清理会议室和储物间，最后在东南边找到总经理室，在墙角的保险柜旁找到可怜兮兮的Warren Rooney。

第7关 地下赌场（Northside Vending and Amusements）

简报：一家娱乐公司在秘密维持着地下赌场的生意，警方的密探Jeremy Walsh在调查此事时突然失踪，在娱乐公司里一定发生了重大的事件。此行的任务是前往娱乐公司抓捕公司老板Louie Baccus，压制枪手和两名组织赌场经营的家伙——Allen Kruse和Simon Gowan。

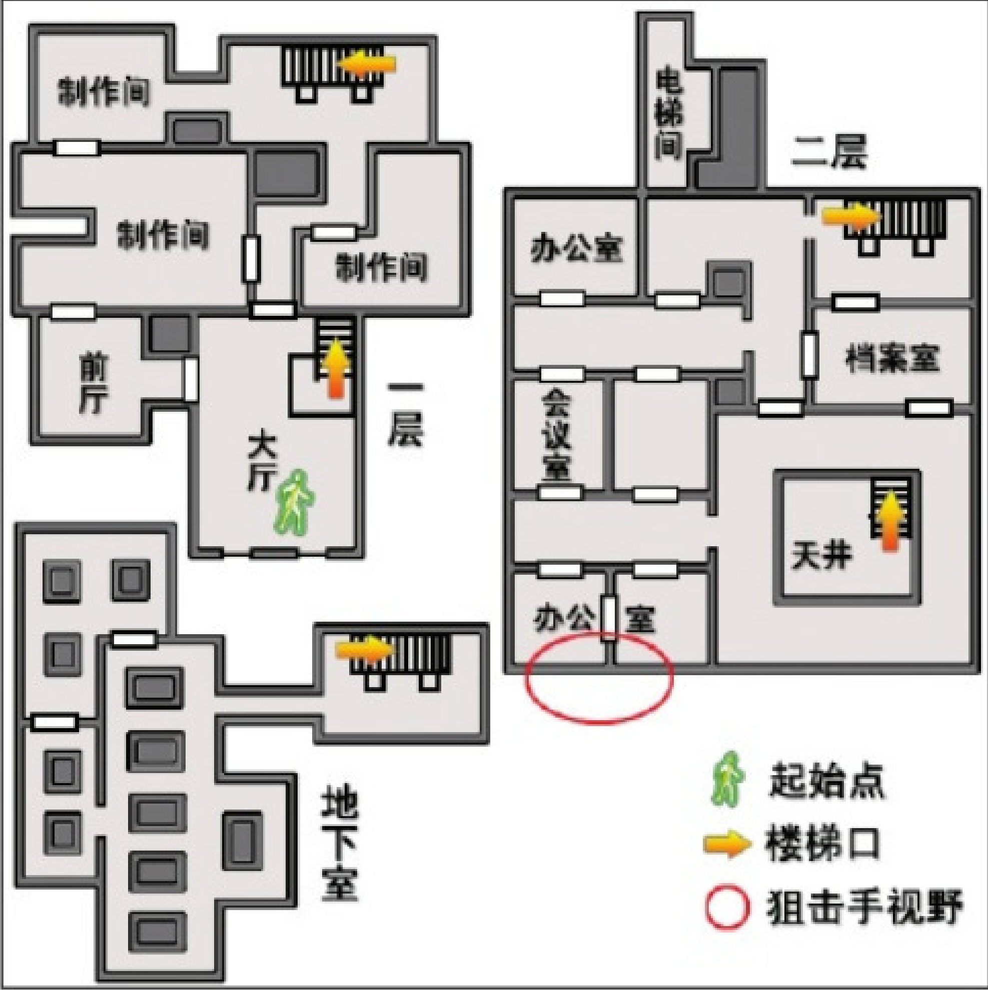


目标：解救所有平民；逮捕Louie Baccus；压制Allen Kruse和Simon Gowan；解救密探Detective Walsh。

行动：本关枪手的素质和装备普通，没有特别的防护装备，使用突击步枪或霰弹枪足够应付，装备平头弹，多带催泪弹。建筑分为两层，1层是弃置娱乐设备的破烂仓库；2层则是地下赌场的地方，有赌场、警卫室和休息大厅，这里是枪手和警卫活动集中的地方。本关的枪手有10名多，赌客和职员数量相当。

任务开始时位于娱乐公司的后院，一辆卡车将后门的锁拉坏，进去后清理卫生间和前厅，公司的老板Louie Baccus会随机在这两个地方出现。在前厅有两道门通往里面的仓库，将手电打开，派两组队员同时突入，里面会埋伏1～2名枪手，压制后到房间末端找到通往地下室的入口。下阶梯收到总部发来的命令，要主角前往自助洗衣店寻找失踪的密探。由楼梯口往左边走，里面是较大的休息大厅，被隔成很多包厢，仔细清理制服几名枪手，也有不少职员和赌客在这里。休息大厅的楼梯通往1层的洗衣房，上面有2～3名枪手，小心清理外面的卫生间，要找的探员会在卫生间和洗衣房的墙边随机出现，找到后向总部报告。返回地下室继续清理，建议先突破北部较小的房间，像检票室、酒吧和警卫室，南边的娱乐场和锅炉房较大，可派两组同时冲锋。最后确认将所有证物保全，将所有枪手和市民捆绑并汇报总部，任务完成。

第8关 钻石贸易公司（Duplessis Wholesale Diamond Center）



简报：一伙持枪匪徒开着重型卡车撞开了钻石公司的大门，然后冲入大楼抢劫珠宝，并劫持楼里的职员与赶来的警察对峙。



目标：解救所有平民；压制所有枪手。

行动：本关的枪手装备较为精良，使用的冲锋枪，穿戴有防弹衣和防毒面具，在1层的制作区域是开放的宽阔空间，有大幅的玻璃间隔，因此建议选用带消音器的MP5和尖头弹，它不但有足够的力道来穿透玻璃射伤枪手，还会避免附近的枪手围袭，战术装备以闪光弹为主，再带有少量的门楔，防止枪手跑来跑去造成搜捕困难。本关的枪手有12～15名，职员有15～20之间，狙击手的视野在2层西南的办公室。大楼分为3层：1层为钻石磨制车间；2层则为管理层的办公区域；地下室则为存放钻石的保险库，在楼北部有楼梯连贯3层，大厅里也有楼梯连着1、2层。

任务开始时位于2层的大厅，有两道门通往制作间，先将其中一道门堵死，从另一道门突入。前厅、制作间和楼梯间里有5～7名枪手，在各个角落还有大量伤者和职员，将他们解救后向总部汇报。由楼梯间到地下室的保险库，扔完催泪弹冲进去，在里面埋伏2～3名枪手，清理完后沿楼梯



在卫生间里找到娱乐公司的老板



指挥小组队员逐个房间清理敌人



到2层的办公室区域，这里每个房间是相对封闭的，清理起来并不困难，南部相通的办公室可用狙击手来清理。本关的枪手和职员伤者较多，确定全部捆绑汇报后再结束任务。

第9关　邪教的危机(Children of Taronne Tenement)

简报：在城中的一幢旧楼里群居着行踪诡异的异端教徒，他们自称是“塔罗尼之子”，奉Andrew为万能之神。警方在不久前接到报警电话，声



称楼里的教徒将进行爆炸破坏活动，危及附近居民的安全。此次行动目标是压制楼里的教徒，解救受困的平民。

目标：解救所有平民；逮捕宗教领袖Andrew；压制所有的枪手。

行动：本关的枪手没有防护装备，用近距离的霰弹枪或消音MP5+平头弹都可，由于是在狭小的房间里战斗，催泪弹多多益善。本关的建筑分为两层，格局相似由两道楼梯连接，在1层的北端楼梯还通往一间地下室。枪手有13～16名，平民6～8名。

任务开始时由1层的正门进入，走廊上的楼梯会出现平民或枪手，制服后开始清理两侧的房间。走廊两侧是普通的套房，卧房、卫





控制狙击手射杀二层房间里的枪手

生间、厨房等比较齐全，逐个小房间清理，按窥视、投弹、冲锋的顺序动作，不得偷懒，每套房间里都会埋伏1～2名枪手。1层东北的房间A是两层相通的大房间，建议先不要进入，敌人居高临下的话打起来比较吃亏。由走廊左侧的房间穿过去找到北部楼梯，往下走是地下室，里面分为两间，会藏有1～2名枪手，地上挖穴立碑，好像在从事什么宗教仪式。由楼梯上到2层，由上面清理房间A，制服里面的2～3名枪手，顺便将两层的储物室也打扫干净。2层南部的格局与1层稍有差异，是经过改造的教室，狙击手的视野监视着西南区域，建议先将走廊两侧的房间清理，再分派两组队员由两侧的门同时展开冲锋并控制那里。

第10关 麦克尔中心医院 (St.Michael's Medical Center)

简报：一名外国大使在进餐时被一

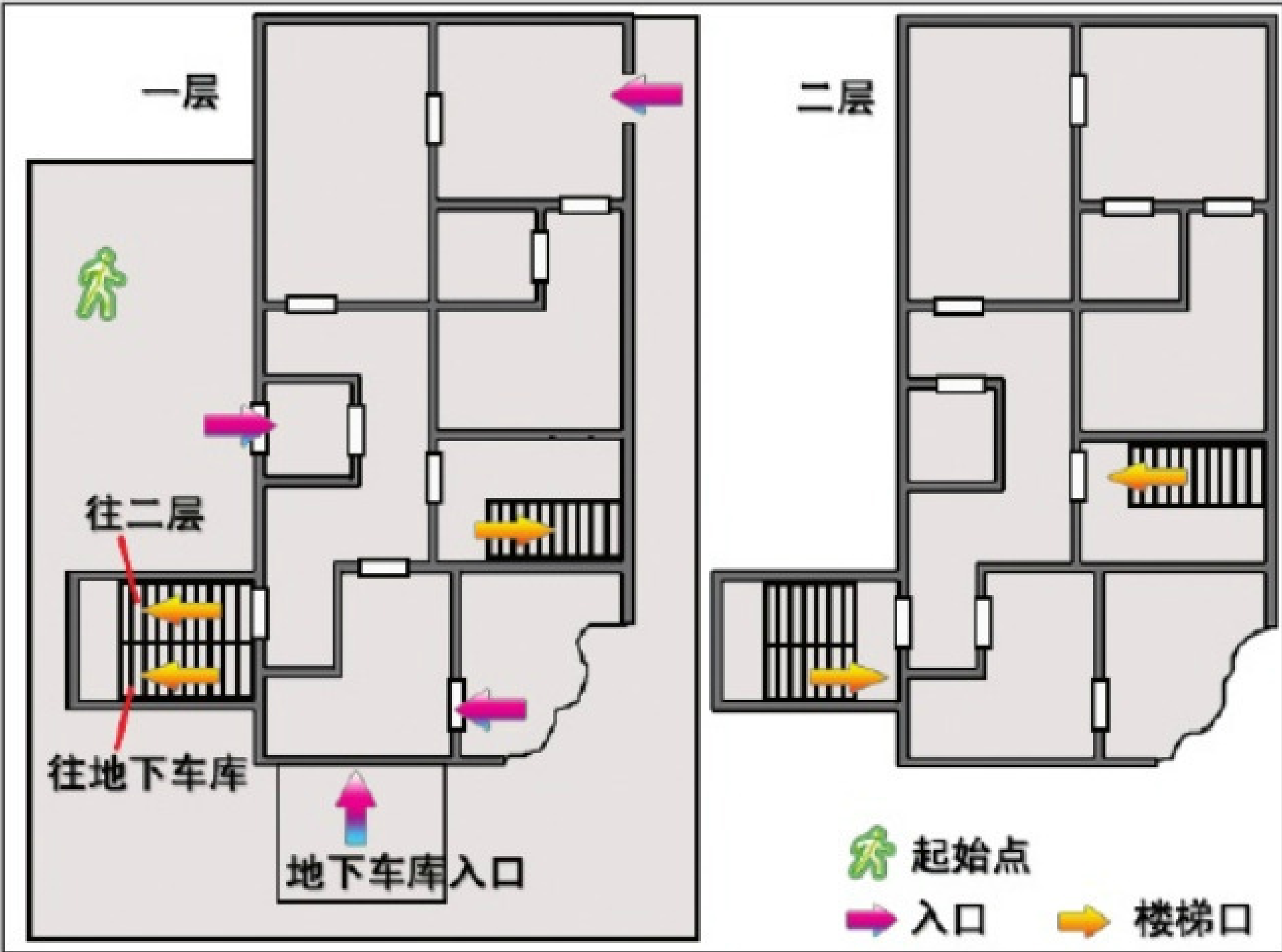


群职业雇佣兵劫持，在被毒打后伤势严重，目前他被劫持往麦克尔大街的一所大医院里接受医疗处理。看来这是一起有预谋的国际绑架事件，此次行动的目的是前往医院营救大使和受困的平民。

目标：解救外交官Hyun-Jun Park；解救所有的平民；压制所有枪手。

行动：本关的对手是训练有素的职业军人，拥有冲锋枪、防弹衣和防毒面具等优良装备，并且医院的空间较为空阔，建议选择适合中远距离战斗的武器，射程远还有一定的精确度，GB突击步枪是不错的选择。医院里到处都是玻璃窗，配用平头弹足够穿透玻璃和普通的防弹衣，想要达到一弹毙命的效果则可选用尖头弹。

由开始的走廊进入大厅，地上的血泊里倦缩着几具尸体，小心柜台右侧的柱子后和左边候诊室里都会埋伏有枪手，先靠到左墙边往右射击，然后再派队员包抄左边的候诊室，由于有玻璃窗，就免去房间突破的步骤了，屋里的敌人反抗就开枪射杀。清完大厅往柜台后面清办公室，北边走廊柜台里可能埋伏枪手，先喊话再开枪。到走廊清1023病房，里面藏有1～2名枪手，一组瞄着窗户，另一组扔弹突破进去。接着清理儿童病房1024a和1024b，它们是中间相通的，每间里面的都会有1～2名枪手，仍然建议一组留守走廊，只派一组进病房清场，防止枪手从另一端的门逃脱。那名受伤的大使可能会在1024b，也可能在地下室的太平间里。清完3间病房继续清扫走廊和档案室，然后返回到大厅，往西边走廊找楼梯到地下室。地下室分为两部分，走廊右侧是浴室和更衣室，左侧则是太平间，派一队留守在走廊，一队往右边清理浴室，里面会有1～2名枪手。最后清理太平间，先确定回形的走廊里没有敌人，然后两组队员由东西两侧的门同时突破，如果大使没有在1层的病房里，则会在太平间的墙角处找到。



第11关 军火黑市（The Wolcott Projects）

简报：一名叫Hadeon Koshka的外国游客频繁出入境，并与非法武装组织密切接触，警方怀疑他与地下军火交易有关，为此警方卧底Clark Jennings潜入他们组织内部，得知他们准备在布莱尔大街一幢旧楼里进行交易。此次任务是潜入旧楼寻找警方卧底，压制非法武装组织。

目标：解救所有平民；压制Hadeon Koshka和所有枪手；与Clark Jennings会合。


搜索儿童病房，那名大使应该就躲在附近


由废墟里寻门进入大楼

行动：本关枪手的武器以冲锋枪为主，没有防护装备，建议使用消音MP5+平头弹，以防止枪声引来附近的枪手。另外队员还要多带催泪弹。旧楼分为两层，1层和2层有两道楼梯相连，1层还有楼梯连着地下停车场，由楼外的后门也可进到停车场里。狙击手的视野在楼南部，随时监视那边的动静。

本关进入建筑的入口有4个，不推荐由起始点附近的正门进去，走廊上的门太多，容易中敌人的埋伏。绕到楼南边有一道小门通往地下停车场，里面可找到1～2名枪手，停车场有楼梯通往1层。由楼外面绕到楼后可找到另外两个入口，一个是东南废墟里的门，另一个则是东北边的墙洞，分别由这两个入口进入房间清理，然后再往到走廊就安全多了，在1层某房间可找到那名军火商Hadeon Koshka（蓝衣）。清完1层由楼梯到2层，逐个房间清理，那名警方卧底（绿衣）可在地下室或2层某房间里找到，小心不要误杀他。

第12关 老花岗石酒店（Old Granite Hotel）

简报：武装分子突袭了一家高级酒店，他们占领了酒店的6、7层，劫持了酒店的老板James Betincourt和装修工程队的老板Lawrence Adams，扬言要政府支付1200万的赎金，否则就与大厦同归于尽。此次任务要潜入酒店解救被劫持的人质，并设法清除潜在的威胁。

目标：解救James Betincourt和Lawrence Adams；解救所有平民；压制所有枪手。

行动：本关的枪手装备一般，也没什么防护装备，建议选用GB突击步枪或MP5，催泪弹是清房间必备的东西。行动的范围为6、7两层，6层为普通的客房，7层是正在装修的场地，由于电梯的电源被切断，因此只能找楼梯爬到7层。狙击手的视野在7层北部房间，用他清理那里的枪手。

任务开始后位于6层的电梯间，先清除走廊的枪手，不要着急清理6层的房间，沿走廊绕到南边找楼梯上去，在缓步台找到一只放有定时炸弹的箱子，这时收到新的任务指示，要在时限内找齐4只炸弹皮箱。这4只炸弹箱包括楼梯上的这一只，其余的3只都在7层的装修工地，它们会在固定的几个地点随机出现（地图有标注），它们都在墙角的地方，可听声辨位，也可按图索骥。7层的格局与6层稍有不同，行动中不要过于急切，小心地逐个房间清理枪手，在找齐4只炸弹箱后解除危机。清理完7层再返回到6层，逐个房间清除枪手，这里都是封闭而窄小的房间，战斗并不难，小心卫生间这些空间狭促的地方，比较容易遭枪手伏击。

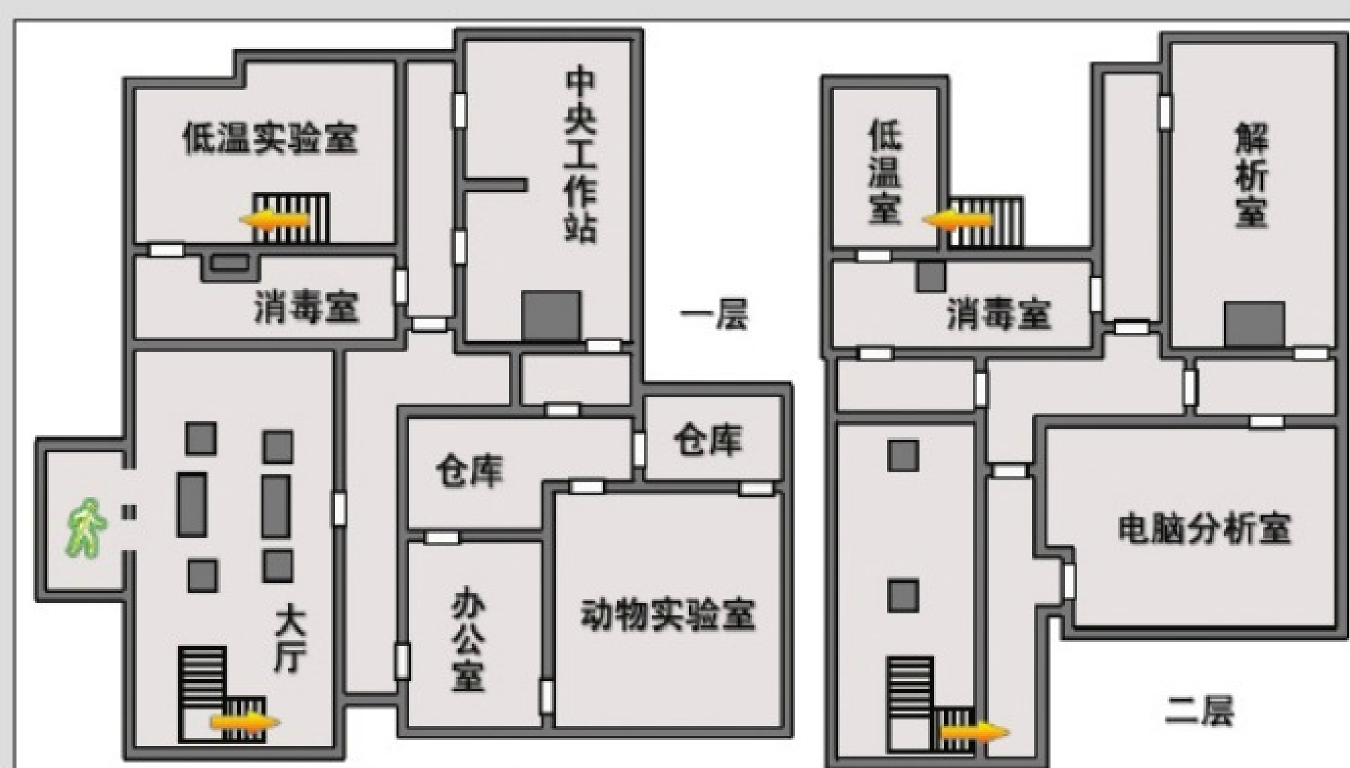


第13关 生物研究所（Mr.Threshold Research Center）

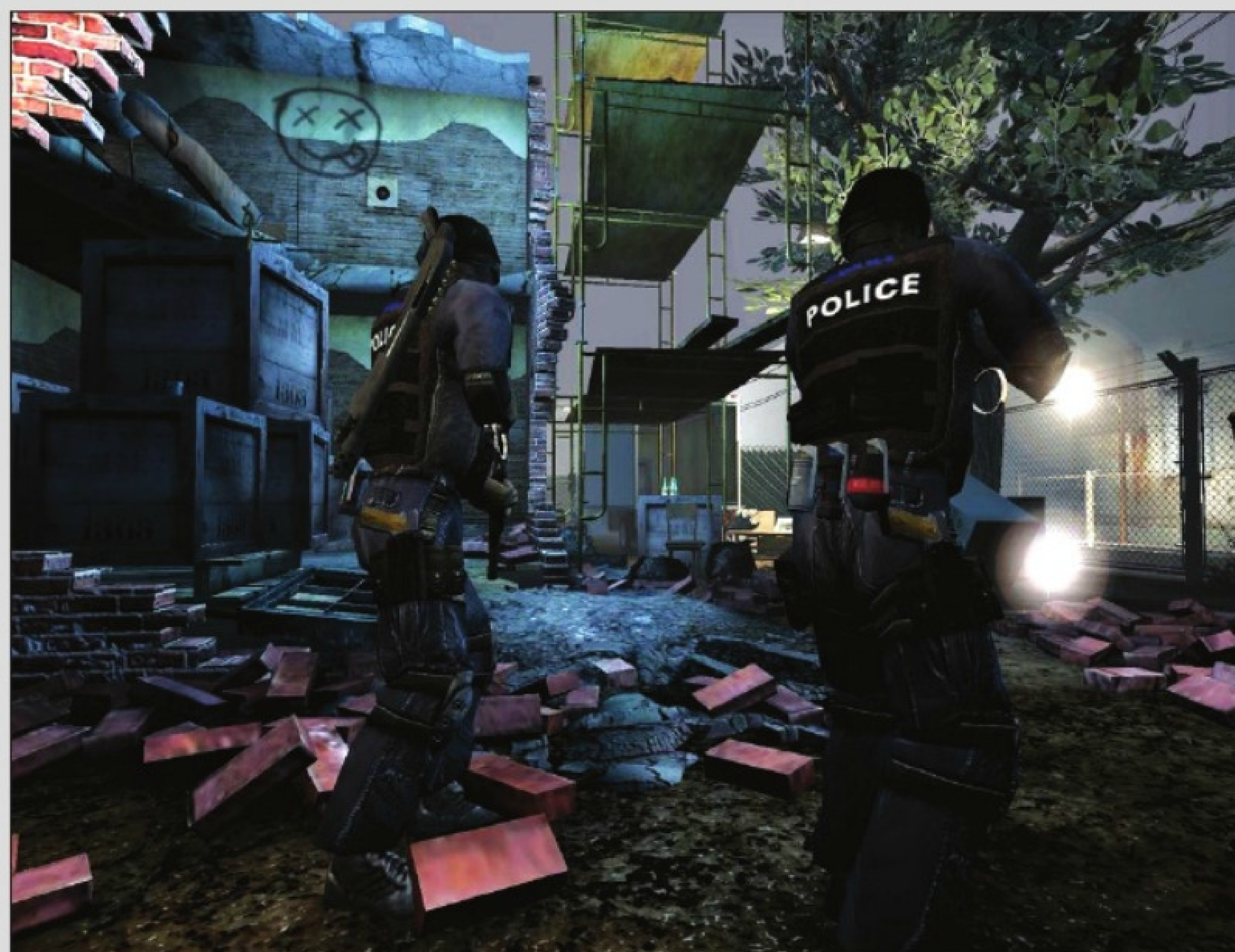
简报：一个从事干细胞克隆技术的研究所被武装组织袭击，研究所里有不少值班的教授和研究生，此次任务要解救被困的Theodore Sturgeon博士和研究生，并寻找记录着世界各地科学家名单的公文包。

目标：寻获公文包；逮捕组织首领Jean Trouffant；解救所有研究人员。

行动：本关的对手素质较高，意志力强，不容易投降屈服，并且他们拥有精良的装备，配备冲锋枪和突击步枪，穿戴有防毒面具和防弹衣。建议选用穿透力好的GB突击冲锋枪和精准度好的MP5，队员携带一定的人闪光弹、震撼弹和门楔。



任务开始后在大厅门口，进入大厅绕到柜台后，在门边有一名惶恐的平民，这时会听到外面走廊上有动静，等待一两名枪手推门进来将其制服。来到走廊清扫一下，然后先清理办公室和两间仓库，小心仓库的墙角蹲伏有枪手，稍后分两队突入动物实验室，里面有2～3名枪手和3～4名人质。不要进入北部的走廊，两侧的窗户里会有多名枪手伏击。中央工作站的房间建议由南边的门进入，主角着重射爆里面的多处氧气瓶，它会炸伤附近埋伏的枪手，控制这个房间后再接近低温实验室，透过窗户射伤楼梯上的枪手。由大厅或低温实验室的楼梯上2层，先清理走廊、低温室2层和东北的解析室，最后由两道门往电脑分析室冲锋，要寻找的博士就在里面，制服所有的枪手后，在分析室的办公桌上找到那个公文包。P



双周回眸

事件：史玉柱杀向网游界？

“还未从保健品领域完全抽身，史玉柱又盯上了网络游戏。”最近有消息说，四通控股CEO、原巨人集团总裁史玉柱已在上海设立了一家网游公司——征途网络。这位以巨人集团起家、以“脑白金”闻名遐迩的商人正在网游领域蛰伏待发。消息说，有征途网络内部人士表示，公司不会学盛大、九城等代理运营国外游戏，而是学习网易，走自主研发网络游戏的路线。有分析人士说，史玉柱早有转移投资目标的打算，从其将“脑白金”“黄金搭档”出售股权给四通电子、健特生物等一系列资本运作，就可以发现其转移投资目标的企图，而组成征途网络的高层人士据说也都是史玉柱的旧部。报载，一位应聘史玉柱旗下上海黄金搭档生物有限公司的大学生活灵活现地说：“我们老板正在开发网络游戏，我们需要跟着做游戏测试。”这么一说，似乎网络游戏界的又一个大鳄要出现了……

人物：朱威廉



朱威廉，美籍华人，1994年在上海创办联美广告中国有限公司，后来将其出售给全球第一大广告集团奥姆尼康；1997年底创办榕树下文学原创网站并担任总经理，2003年将其出售给贝塔斯曼；其后加入盛大担任副总裁。据报载，朱威廉为盛大卖书、卖笔、卖糖，卖一切能赚钱的网游衍生品，其掌管的盛大新华业务去年至少增长15倍，是创建以来发展最快的一年。然而，朱威廉因“高强度工作状态下胃病日益严重”于4月22日正式离职，并可能放弃陈天桥给予的价值约500万美元的期权。尽管他本人强调：“我是一个创业者，我时刻要寻找刺激的创业感觉。”但有分析指出，朱的离职表明“盛大高层不再是铁板一块”，“谁也无法预料在盛大是否会有更多的‘分手故事’上演”。

图片：“战略计划”



网络游戏《星际Online》的运营商上海坤迈的写字间里在显著位置贴着一张“上海城区交通地图”。这张与众不同的地图上用不同颜色的点标志着游戏地推活动的态势图。其中黄色的点表示在浦东搞活动的地点，红色的点表示即将搞活动的地点，而两种蓝色的点则表示拟议中的活动地点。《星际Online》的“战略计划”在这幅图上展现得一目了然。

数字：1 090 000

4月20日，网易在北京王府饭店举办“100万同时在线，成就中国网游白金旗舰庆功酒会”，网易首席运营官董瑞豹表示：“我们的游戏同时在线超过100万……这不是终点，而是一个新起点的诞生。”来自网易官方的消息，继4月10日，网易旗下两款MMORPG《大话西游Ⅱ》和《梦幻西游》同时在线人数达到106万后，4月17日，《大话西游Ⅱ》再创新高，在线人数达到43.4万，使网易游戏同时在线人数突破109万。



声音：按什么键前进啊？

“按什么键前进啊？”4月26日凌晨2时40分，一名玩家在《魔兽世界》北京网通PvE服务器迷雾之海迷惑地喊道。10分钟之前，九城悄然开启了一区和二区的公测服务器，默认了《魔兽世界》中国大陆地区全面公开测试的开启。尽管害怕玩家挤爆了服务器而选在三更半夜悄悄行动，但耗到这个时候就等着开服的玩家还是像潮水一般涌进了96组服务器。和大多数网游开服时一样，新手村的严重Lag（也有莫名其妙的Lag）、抢怪、排队进游戏、不时刷屏的贩卖金币的广告以及茫然无措的玩家构成了这一夜一道独特的风景线。

创意：EQ II彻底汉化

已经在我国台湾省开始内测的EQ Ⅱ东方版近来传出消息，游戏官方将流行歌手林俊杰最新专辑《编号89757》中的歌曲《无尽的思念》选为EQ Ⅱ东方版的主题歌。据悉，去年林俊杰还曾为网络游戏《天堂Ⅱ》创作了主题曲《第二天堂》。EQ Ⅱ东方版在经历了人物造型的改变、游戏中文名征集、中文Logo设计大赛之后，连主题曲也本地化了。EQ Ⅱ在中国似乎铁了心要走大众路线，对于那些期待一个原汁原味的EQ Ⅱ的核心玩家来说，心中可真是五味杂陈。

■海外

《魔兽世界》美服升级到1.4.1版

暴雪娱乐于4月29日将北美的《魔兽世界》升级到了1.4.1版本，此次升级主要为所有副本增加了进入副本所需的最低等级限制，以避免玩家不当牟利；加入了“无荣誉目标”的概念。刚刚从狮鹫/双足飞龙上降落或者刚刚进入/离开副本的玩家会获得一个“无荣誉目标”的效果，如果该玩家在30秒内被敌对阵营的玩家杀死，则敌对阵营的玩家无法获得任何荣誉点数。此外，德鲁伊的技能“撕扯”的攻击强度大大提高。

《混乱在线——失落的伊甸园》发布

著名冒险游戏《漫长旅程》的开发商Funcom宣布，他们将为2001年发布的网络游戏《混乱在线》（Anarchy Online）发布第四款资料片《失落的伊甸园》（Lost Eden）。Funcom制作的《混乱在线》是一款背景设定在未来世界的科幻题材网络游戏。《失落的伊甸园》改进了游戏的飞行工具，增加了新的交易、技能界面、武器等，并增加新的任务。游戏预计在2005年冬季与玩家见面。

■国内

《天骄II》收费运营

4月26日，目标软件召开“《天骄Ⅱ》商业化运营暨新版本发布媒体说明会”，宣布目标历时3年自主开发运



营的大型网游《天骄Ⅱ》即将进入商业化运营，目前游戏服务器已经开放78组，同时在线人数突破15万。《天骄Ⅱ》的商业化运营从5月5日开始，目前目标推出的《天骄Ⅱ》点卡分为2种：《天骄Ⅱ》130点点卡，面值10元；《天骄Ⅱ》400点点卡，面值30元。所有游戏角色在10级之前皆不扣帐号点数，即使同一帐号内有高级人物角色，只要使用低级人物角色登录游戏，依然可享受免费游戏时间。此外，在4月28日～5月27日期间，所有《天骄Ⅱ》用户每充值满600点，即可获得《天骄Ⅱ》神秘礼品“纹玉”一个。玩家可以用“纹玉”在游戏内与NPC换取各种奖品。

《丝路传说》6月内测

集自由贸易与对战为一体的网络游戏《丝路传说》已于5月15日开始了封闭测试，并将于6月展开内部测试。这款由韩国Joymax历时3年开发的作品在韩国成绩喜人，韩国公测期间曾出现过最新服务器开放后7小时持续饱和的状态，游戏还被韩国网吧协会选为某网游的取代产品。《丝路传说》人气如此之高与韩国KBS电视台的连续剧《海神》的热播及众多媒体的高度关注不无关系。现在，这款游戏由北京世模科技有限责任公司代理运营。在此前的封闭测试期间，世模公司举办了大量活动，与玩家亲密接触，并得到好评。正式内测开始后，世模公司还将陆续展开与玩家的互动，详情可查阅游戏官方网站。



■网游新动态

○《**龙魂**》于4月22日开始第二次内部测试，增加新地图麦拉克、开放公会系统和变身系统、增强武器升级后的发光效果。

○《**海之乐章**》于4月28日开始内测，玩家可向官方论坛索取CD-Key，并在官网兑换区兑换账号。

○《**华夏Online**》5月2日开放新区，使游戏大区的数目达到19个。同时游戏在近期更新了提炼、投票、称号等系统。

○《**传奇世界**》定于5月9日开放“血域魔王任务”，击败魔王可获得《熔炼神术》和其他高级技能书。



○《**足球经理在线**》于5月1日正式开始商业化运营，转会市场已于5月4日重新开放，新增转会付点功能，增加游戏违规（作弊）处罚系统。

○已转由上海群皓代理运营的网络游戏《**永恒**》定于5月8日开放公开测试。

○锦天科技的《**传说Online**》定于5月10日～25日开放公测版超前体验，期间打怪调整为10倍经验值和3倍物品掉落率。

○《**天堂Ⅱ**》定于5月18日升级到叁章《黑暗苏醒》，增加副职业、飞龙系统等新特色。

○中国大陆地区代理的首款光荣公司的网游《**信长之野望Online**》已经基本结束了汉化工作，预计在近期开始发放内测号。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年4月下旬

1	百变恰吉
2	天外Online——水浒争霸
3	神州Online——苍狼劫
4	荣耀Online
5	幸福Online——阿努卡探险队
6	希望Online Reload～浴火竞技场
7	三国群英传Online
8	天堂Ⅱ贰章——光彩盛年
9	新绝代双骄Online——家族总动员
10	奇迹——谁与争锋

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	热血江湖
2	英雄
3	洛奇
4	Free Style
5	魔兽世界
6	天堂Ⅱ
7	君主
8	天堂
9	仙境传说
10	公会战争

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年4月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	天堂一卡通（天堂Ⅱ）
3	盛大网络游戏卡
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	仙境传说（RO）网络游戏卡
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	九城卡（奇迹/天外）
9	决战游戏卡
10	华义WGS游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com



三人谈：魔兽世界好在哪儿？

■策划 本刊编辑部


玩WoW你常会有"无尽的任务"的感叹，《荆棘谷的青山》只是这无尽任务中的沧海一粟

编者按： 选择这个题目并不表示编者自己在质疑或赞美《魔兽世界》（以下简称为WoW）。我想说的是，WoW实在太有名了，以至于它轻松吸引了大批玩家，包括那些忠实的网游玩家、纯粹的单机游戏玩家，甚至是没有玩过游戏的人。然而，这声誉就好似浮云，究竟WoW是个怎样的游戏，它是否真的有期待中那么出色，或者它有什么优势和弱点，可能许多人都还心存悬疑。本期我们请来三位WoW玩家，他们有不同的职业和经历，他们将从不同的角度来阐述自己对WoW的见解。这不是结论，但希望可以引起读者们的共鸣，至少看过之后，你也有话想说。

"WoW秉承了暴雪一贯的、精雕细琢的精品原则"

于海鹏，上海育碧关卡设计部经理，中国大陆地区限量公测体验者

WoW秉承了暴雪一贯的、精雕细琢的精品原则，体现出了很高的品质。很多人可能会说WoW和"泡菜"有多少质的不同，但是事实上未必如此。纵观整个魔兽世界，并没有什么"崭新的创意"，或者"划时代的内涵"，只是在集合了各种已有网游优点的基础上予以去芜存菁。本质还是做任务、练级、打怪、收集装备，但制作上非常突出（Well Polished）。

WoW的任务系统非常庞大，而且大多数任务都是精心制作和调整过的，不但不枯燥，还具备极强的引导性，会让玩家不自觉地随着级别的提高转移练级区域。玩WoW就是要永远做任务，做任务比单纯的打怪效率更高，虽然会浪费一些跑路时间，但任务回报十分丰厚。其实任务系统在现在的大多数网络游戏中都有，但是像WoW这样做得这么大、这么多、这么有趣，就只此一家了。

WoW的技能设计非常出色，不但有职业技能、天赋，还有不少商业技能，你在游戏里不但可以是战士、牧师、法师，还可以是工程师、厨师、炼金术士。这些技能本身给游戏带来了很大的自由度和丰富度，打怪不再是唯一的目的。虽然很多游戏也有这种设定，但除了EQ等少数游戏之外，其复杂度和丰富程度也是不可同日而语的。

从这些方面可以看出WoW在内容（Content）上的强大。60级之前，即便作为单机游戏，它都是极为出色的。很多内容的质量都比其他网络游戏高了不止一个等级。当我第一次骑上狮鹫、看到凄凉之地巨大的雷霆蜥蜴时，当我第一次潜入洛克湖、透着混浊的湖水看到那巨大的蛇颈龙时，当我第一次跑在莫高雷一望无际的草原上、和鸵鸟恐龙一起奔跑时，我都彻彻底底地惊呆了。"制作，而不是什么奇异的创意，才是现今游戏最重要的灵魂！"

也因此，WoW不但有强大的内容，也十分注重细节。比如Shift+Click可以在对话中插入物品的超级链接（对方只需点击就能看到物品的完整说明，省却了很多打字说明的时间），比如那人气满点、气氛火爆且功能强大的拍卖所，比如那极其便利的邮政系统，都是暴雪以认真的态度，分析了大量其他同类游戏，并吸取玩家反馈后的贴心设计。这些设


虽然WoW的专业技能不如EQ庞大复杂，但玩家仍可以乐在其中，如果你不想干采矿这种体力活儿，可学习钓鱼，顺便磨磨自己的耐性


俯瞰整个世界，没有几个人会对眼前的美景无动于衷


PK是个考验操作的体育项目，当然胜负的结果也和各位的Ping值息息相关


WoW体现了暴雪游戏一贯重视操作的特点，网络游戏中的团队合作精神也得到完美展现

计可能不是什么“热情奔放，创意无限”的，但绝对是让玩家感到极度体贴的。而这，才是游戏设计的精髓。

WoW的推出对于整个网游界的震动是巨大的，对于国内一窝蜂拷贝“泡菜”的局面也很有启发意义。但国内游戏开发实力的普遍不足和资金运作的混乱，却让走WoW这条“制作至上”的简单路线变得无比艰难。

“暴雪是一个很懂得讨好玩家的制作公司”

帕林，游戏杂志编辑，有长期美服和韩服体验

暴雪是一个很懂得讨好玩家的制作公司。如果你仔细分析它的作品就会发现，它总是用最小的代价来延长游戏的寿命，而WoW也秉承了这一思路。

首先，暴雪的游戏总是把玩家的操作因素放在很重要的地位上。从《星际争霸》中的龙骑士之舞、克隆到《魔兽争霸》中的围歼英雄和秒杀英雄，这样做的好处就是大大地延长了游戏的生命。一个成熟的战术可以很容易被模仿，但操作却要通过不断对战才能提高，这就使你总觉得还没把自己的潜力挖掘干净，从而持续地玩下去，与此同时设计组实现这一设计却没有什么难度。在WoW中也是如此，暴雪在游戏中加入了人物面对方向的设计，这就使得绕着对方转圈成了一个很实用的战斗方式，而在绕圈的同时准确紧凑地施放法术就成为考验玩家操作功底的难题，很多人都对练习这种技巧乐此不疲。但这样做也带来一个不可忽视的弊端，那就是对玩家的网络有很高要求，一个Ping值为500的玩家几乎没有可能击败Ping为100的同等级对手。

其次，暴雪的游戏和其它大型游戏一样也有很多Bug，WoW更是拥有无尽的臭虫。然而，玩家事实上并没有感觉到Bug对游戏有很大影响。这是因为暴雪总是对恶性Bug十分关注，而对于善意Bug（那些可以让玩家获得好处的Bug）则显得不慌不忙。在单机游戏中，这种做法让玩家喜笑颜开，小狗变飞龙实在是让很多人笑了很久。不过在WoW中，这种做法的效果没有那么好。很多人因为原本存在的Bug被修正大为恼火，他们坚持认为善意Bug本身也是维持职业平衡的重要因素。


在蓝龙的尸体旁，不和谐的音符在这时出现了

暴雪的游戏总是有数不清的补丁，除了少数技术性补丁以外，大部分补丁是针对平衡性调整的。暴雪的Fans对每个新补丁都充满希望，期盼它能给玩家带来更好的平衡性。但在一些冷眼人看来，这只不过是又一种延长游戏寿命的手段而已。所谓“补丁不一定要让游戏变得更平衡更合理，只要把已经变得清澈的湖水再次搅浑就是了”。在《魔兽争霸》中，无数个补丁让暗夜精灵玩家无数次改变了打法，但是游戏的平衡性真的有很大改善吗？由于操作拥有重要地位，恐怕这个问题永远不会有答案。WoW中也是如此，暴雪从美服内测到现在发布了无数补丁，给很多玩家留下的印象是哪个职业叫得凶，就会得到加强，而被遗忘者的种族优势依然是那么明显，让联盟玩家恨得牙根痒痒。

总而言之，WoW秉承了暴雪游戏一贯的风格，将认真严谨的姿态做得十分圆满，同时又给玩家留下了很多期待和争论。无论你爱它还是恨它，不可否认，它都是一款非常有生命力的游戏。

“高明的设计和运营手段确保游戏的繁荣”

Dreamer，游戏撰稿人，美服60级法师

对国内某些网游的不良风气深恶痛绝的人说起《魔兽世界》，总会感叹美服的风气如何如何好，国外玩家的素质怎么怎么高，个别人甚至觉得美服上凡有Farmer（打钱者）和Ninja Looter（Roll不应该Roll的东西甚至是直接拿走的人）必定都是中国人。

国外玩家的素质真的就都那么高么？品德就都那么高尚么？据笔者在美服正式运营几个月来的耳闻目睹，国外玩家其实也什么人都有，人性中的一些弱点，在他们身上也同样存在。自私与贪婪并不会因物质文明的发达而减少。那为什么美服的风气就那么好呢？笔者的一次亲身经历，就很能说明问题。

那是一次临时组织的对户外Boss蓝龙的Raid，采用的是墓地Zerg打法，把蓝龙拉到墓地附近，然后就这么前仆后继，完全无所谓战术、配合，就这么把蓝龙磨死了。照惯例先复活死者后，队长才准备去查看战利品。说时迟、那时快，只见信息窗口中迅速跳出一行行提示：A（Raid队伍中一名60级法师，真实角

色名隐去，下同）获得了XXX、A获得了XXX……蓝龙的尸体消失了，还在欢呼雀跃的人们还没有反应过来。笔者看到窗口中那些物品名字还以为是队长把东西链接出来呢。两件紫色的史诗级装备、三四件蓝色的稀有装备以及数件绿色装备都被他一扫而光，而其中几乎没有任何适合法师的装备，还有不少是捡起即绑定的装备。也就是说，无法装备的话就只能卖给NPC换得区区几枚金币。

在这之后自然是谴责、感叹，在铁炉堡公共频道和官方论坛将此人之行径公之于众。大家很快就发现A换用他的另一角色，18级战士NoA登录，由于名字如此明显，自然也马上上了大家的黑名单。不过从一开始就加入Raid队伍的个别人还记得一个细节：在开始时同组有一个60级的圣骑士B，在Raid开始前他问过大家，应该用他这个圣骑士角色，还是用他的法师角色，得到答复后他就换用A登录了。

令笔者意想不到的是，NoA在声讨A的帖子中跟帖，说当时他是A的朋友，使用了他的角色，他是新手什么都不懂，看到有东西可捡就都拿了，所以不关A的事，大家要屏蔽就屏蔽他。看到大家对这种说法都嗤之以鼻，后面又出现了A的跟帖，说他的账号是几个朋友一起用的，大家都是不同的角色，不关他的事，其实他的人品很好的，谁要是不相信以后再找他一起Raid就知道了。

笔者后来跟那位圣骑士合作了两次，都很规矩。在此无意讨论这是否是因共享账号导致的误会，但不管怎样，我们可以看到在欧美玩家同样会中发生“有便宜就占”的事情。甚至可以说，基本上没有一个中国玩家敢干出这种席卷一空的事，而由于语言的障碍，不了解规则的Farmer也没有机会加入到大型Raid中来。

在那些跟帖中，除了谴责这种行径外，也有人冷静地指出来，在一场毫无技术含量的墓地Zerg打法的Raid中，在大家都清楚“队长分配”这种获取战利品的规则（只有队长才能捡取和分配战利品）存在Bug（很多时候会变成“自由拾取”模式，即任何人都能拿走任何东西，无需Roll）的情况下，发生这种事情几乎是无可避免的。人都有私心的，在这种Bug出现的时候，在面对一些归属有争议的装备或者非常稀罕的装备时，许多人的自私就会体现出来。那为什么美服的风气还能保持良好，不愉快的事情很少发生呢？请注意为什么这些被怀疑者要费尽口舌尽力澄清呢？他不可能被起诉，暴雪也不会因为他的这种行为而封掉他的账号。关键在于，美服玩家间有很多共识，有许多“潜规则”。像这样的行为自然是通报各大公会，然后他就跟绝大多数玩家隔绝开来了，即使他有时还能找到少数朋友一起Raid，这个角色也是肯定跟MC、黑龙公主以及以后还会加入的各种高端内容无缘了。辛辛苦苦练起来的60级角色基本上就废了。所以就是面对再稀罕的东西，也没有几个人敢铤而走险——划不来啊。而在平时，什么时候该Roll，什么时候不该Roll，也都有各种潜规则约束。大家就这样共同维护着良好的风气，各自的利益才能得到保障。



在设计、运营的一方，合理的设定和严格的管理也是引导、维护风气的关键。比如“队长分配”规则存在Bug，有意、无意和宣称无意地拿走Boss掉落的装备的情况就还是会发生；比如副本的设计就在避免争抢和垄断，很多装备捡起即绑定的设计就避免金钱主宰一切，拍卖所、交易时双方确认才能成交等手段就能避免诈骗等行为；在赌场开始泛滥、苗头不对时就严令禁止则避免风气的恶化，即使是较大公会的会长使用外挂也毫不客气封杀的做法就能杀鸡儆猴，升级和好装备的取得主要不是靠打怪赚钱也使外挂没有多大必要；而仓促引入的荣誉系统就引导了玩家为了奖励装备而无休止地PvP。

总之，高明的设计和运营手段应能通过调整设定和严格管理来引导游戏世界的风气，保证它长期繁荣。而不是反过来去调整设计迁就玩家，破罐子破摔一起乱来。WoW在这两方面都有玩家和厂商值得借鉴的地方。



“你能帮我下去吗？”菲拉斯双塔山的这个任务体现了暴雪恶搞的一面



世界探索是WoW的乐趣之一，即使没有任务，来闪光平原这个古怪的赛车场转转也十分有趣



铁炉堡地铁口的混战。像这样的战斗在中国大陆地区限量公测期间频频上演，即使是PvE服务器也热闹非凡

大陆网络游戏开发团队系列之二十八

在快乐中创造
走进上海米果研发团队

■本刊记者 北四环寻事员（上海报道）

“上海米果”并不是一种食品的名称，有的时候，这样乖巧的名字会让你把它和“强生”“金桥”“庄臣”这样典型的上海风格的名字联系在一起。不过，当你真正走进位于上海繁华商业区高档写字楼内的“上海米果”游戏研发团队时，你会发现，除了名字上的乖巧、与众不同之外，乐趣和创造也时时体现在这个充满活力的研发团队的每一处细节中。



这是一个快乐的团队，也是一个具有良好沟通的团队，因为每天大家都在一同创造

一、“大宝”天天见

尽管在走进这座高档写字楼时，记者已经有了充分的心理准备，然而当真正进入“上海米果”的办公间时，还是有些惊讶。应该说，这样优越的办公环境在走访过的众多国内研发团队中，并不多见。假使不是事先知道这是一家游戏制作公司，你一定会误以为走进了某个高档住宅区的私家寓所中。因为，房间中那些红或绿色的墙体以及整洁的地毯，把你引入一间间酷似居家的办公间内，这一切，所呈现出的温馨气息确实令人着迷。于是，与“上海米果”的亲密交谈也开始于这样一个类似咖啡吧的会议室中。女制作人赖介婷（大宝）随手从冰箱中拿来一听可乐交给记者，“我们这里的可乐是香草味的，员工在这里喝饮料是不需付费的。”大宝说。在舒适的、香草味的可乐氛围中，记者与大宝（她更乐于熟人这样称呼她）开始了对第一次见面的回忆。大约是在两年前，当时还在担任《怪兽总动员Online》游戏制作人的大宝曾为记者当面讲解了她的网络游戏理念。时过境迁，如今作为上海“上海米果”的游戏研发团队的负责人，大宝似乎什么都没变。不过眉宇间的自信，言谈间的果敢，还是把这位从事游戏开发行业10余年，且是游戏制作行业内为数不多的



“上海米果”的主创人员。前排左起：罗金海、林杨，后排左起：萧翌、董卓娟、赖介婷、赵千里



赖介婷，制作人。绰号：大宝，源自大学时打篮球中一种Double战术。从事游戏开发行业10个年头，2001～2003年期间曾制作《怪兽总动员Online》，并负责《笑傲江湖Online》的维护团队工作。1997～2001年期间任厦门火凤凰（原天堂鸟公司）产品总监。

罗金海，首席程序设计师。绰号：悟净，性格及肤色类似。毕业于华北工学院计算机系，2001～2003年期间负责《怪兽总动员Online》主程序及相关游戏层功能，早期任于厦门火凤凰（原天堂鸟公司）程序设计师，从事游戏开发5年时间。

赵千里，首席游戏设计师。绰号：大排，因为酷爱该食品。毕业于同济大学计算机系，2001～2003年期间负责《怪兽总动员Online》服务器端程序、数据传输规格、相关游戏功能的开发工作。

童卓娟，首席美术设计师。绰号：暴力娟，当然是因为做游戏的过程中比较那个啦……湖北经济管理大学美术系毕业，曾任《怪兽总动员Online》人物设计组美术指导及厦门火凤凰美术组组长。从事游戏开发超过5年。

女性制作人的气质勾勒得卓尔不群。

已经在中国大陆地区工作过7年的大宝，目前领导一个50余人的研发团队，其中包括程序员15人、美术25人、策划8人，其中众多骨干多为与大宝共事4年以上的业界中有经验的研发人员。“我们在理念上相当契合，且都合作过不只一款网络游戏。要知道网络游戏研发中，团队配合与沟通有时候也决定着成败。”大宝这样总结她的团队。“上海米果”研发团队对于经过两年时间研发的3D网络游戏《真封神之天尊地魔》相当自信。“3D最重要的关键是看应用出来的效果，相对而言，这款游戏在画面呈现、细节表现、使用的工具、AI设计方面都比较完善。”大宝认为，随着众多国产网络游戏逐渐成为市场的主流，国内玩家对于国产游戏认可度低的情况一定会得到扭转。“品质是衡量的关键。”记者补充说。

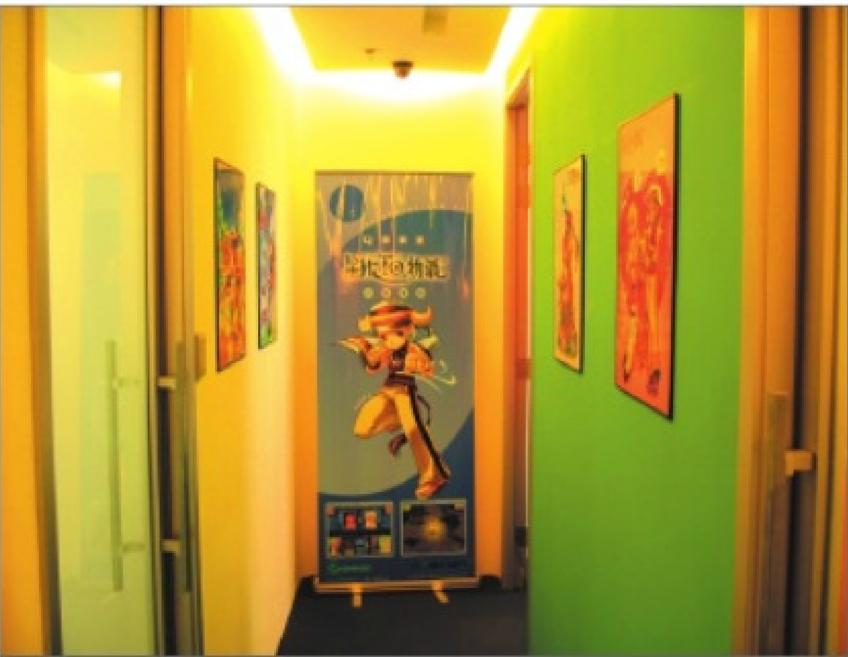

不要以为这是个私人寓所，桌上免费提供的点心、咖啡是研发人员的“物质食粮”

二、个性的绰号

“上海米果”的其他主要制作人员认为，整个团队在分析国内玩家的需求及国内网吧电脑配置等方面下了很大的功夫，后来决定研发走“高画质、低配置”路线，神兽系统、变身系统、装备的养成系统都是《真封神之天尊地魔》的亮点。在制作过程中，为了刻画出更符合史实的场景，研发人员也曾多次赴河南开封采风，并听取当地玩家的意见，即使在目前的封闭内测阶段，研发团队依然邀请众多玩家来到公司里体验游戏，并把他们的意见与来自上海米果市场部门的意见进行甄别分析，以便使游戏在推出前更为完善。首席程序设计师罗金海认为自己能够长期坚持在这个团队中工作，很重要的原因是大宝的个人魅力。此外，“上海米果”也是一支有责任感的团队，制作中始终坚持“不是说工作做完，而是做好”的原则，好的标准就是与之配合的其他研发人员说OK。同样，这样一支有责任感的团队也始终坚持在快乐中创造的理念，除了工作之外，即便在外出郊游、KTV、健身活动中，大家也都在一起，平时大家均以各自的绰号相称，他说这样的同事兼朋友的快乐氛围在国内的研发团队中并不多见。当记者提及开发过程中有何趣事时，大宝介绍说，和其他研发团队一样，美术、策划、程序等几个部门之间也会因游戏制作而争论甚至争吵，不过定论之后大家将在《魔兽争霸III》中以“武力”解决；另外，会议室的一个大型布绒玩偶因为中空、柔软，常被冬天熬夜加班的员工抢来“藏人”睡觉，故经常发生“抢枕头”事件。


角落里玩偶是研发人员的最爱，除了外型可爱，最重要的是可以充当“睡袋”


“上海米果”市场部的意见也给研发人员提供了很好的参考


在温馨的氛围中进入办公场所，良好的开端对于每一天都十分重要

三、“游戏食品”的缔造者？

目前“上海米果”团队进入了研发中最为忙碌的阶段，游戏在进行封闭内测后即将进行公开测试，几个部门也都为经过两年时间的努力之后向玩家交出满意“答卷”而拼搏。在论述国产游戏与国外游戏的区别时，大宝使用了一个词——环境的“差异”，而不是“差距”。她认为国内玩家的习惯，对于游戏本身的理解，这些都与差异性有关。而共性的就是品质——国内玩家可能因为国产游戏，会在选择游戏的时候，多加一个系数，但不会过分迁就。大宝还特别提到目前国内游戏制作人太过浮躁，很少有一个稳定的团队能够共事3年以上。“上海米果网络科技”总经理张尧勇——这位曾经在美林国际银行、华义国际担任高级职务的金融界战绩显赫的人，作为公司的负责人，为这支团队提供了非常优越的环境，也是保持团队稳定性的重要基础。

在结束“上海米果”的采访后，记者时常在想，游戏又何尝不是一种食品呢？如果换一种角度理解，游戏文化也是一种精神食品，那么这种文化食品的提供者是不是可以把这道玩家钟爱的食品做得更为可口呢？或许，“上海米果”这个名称，也蕴涵着这样的意味吧？

团队	上海米果圆桌武士开发团队
产品	《真封神之天尊地魔》
负责人	总经理张尧勇、研发负责人赖介婷
产品技术优势（特色）	多纹理混合技术与MIP映射、高效能变幻粒子系统、动态光源、全环境雾化效果
官方网站	http://www.gamigo.com.cn



《恋爱盒子Online》

■安徽 老鬼

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★☆
■制作：龙图智库
■运营：未定

《恋爱盒子 Online》是一款以交友聊天、恋爱养成为主要内容的 3D MMORPG，2004 年首先在我国台湾省开始运营，作为为数不多的养成类网络游戏，在我国台湾省获得了很好的成绩。《恋爱盒子 Online》将生活与游戏相结合，努力创造一个唯美浪漫的虚拟世界，在这里没有打打杀杀的战斗场景，没有枯燥升级的沉重压力，与人交流、展现独一无二的自己是你唯一要做的事。

失落的爱情

压力让人们逐渐淡忘了曾经的纯真，人们越来越习惯躲在一张虚伪的脸孔后面，真爱只存在古老的传说中了。天使们看着这一切无比心痛。"爱可是天神赐给人们最好的礼物，不能让他们就此放弃"。于是天使们化身成为无数个"恋爱盒子"降临到凡间，想帮助人类找回真爱。只要你相信真爱的存在，恋爱盒子就会帮助你得到最美丽的恋情。这种追逐完美爱情的虚拟梦想，相信会得到许多女性玩家的喜爱。


到梅奇亚魔法屋买魔法卡片


屏幕上大娃娃跟小娃娃的造型会因为换装而同时改变


《SC 抢钱俱乐部》节目录制现场，打败其他参赛者会有奖金哟

恋爱的灵感

都说恋爱中的人是天才。在《恋爱盒子 Online》中，你可以将灵感随时发挥出来。游戏丰富的纸娃娃系统为你灵感的发挥创造了契机，中华网龙特别邀请了造型顾问来设计人物和服饰，从一般的基本款到时尚流行，从春夏的俏皮可爱到秋冬的神秘性感，通过自己的技能制作或从交易商那里购买，玩家可对自己形象进行调整，并能在 2D 和 3D 形象中得到实时体现。另外玩家还可以对自己的小屋进行装饰，独特品位会让你的朋友和小天使为你而倾倒。

恋爱的浪漫

恋爱中的人们总在制造着点点的浪漫，《恋爱盒子 Online》为你提供更多的浪漫场景。《恋爱盒子 Online》的舞台背景建构在虚设的维斯塔大地上，以莉迪亚市为中心，周围连接 4 种不同风景样貌的城镇，樱花、海、枫叶、白雪分别是这些城镇的主要代表景物，不过总是不变的画面与场景让再好的美景也多了那么点遗憾。不过游戏第三版《郁金香恋人》增加了交通工具，让这款游戏更为真实。

油盐柴米醋

所有的爱情在经历了浪漫的初恋之后，就要面对现实的考验了。游戏里为了添置自己的衣服、房子和工具，你需要打工挣乐芙币。玩家可在《恋爱盒子 Online》中学习做西点、饮料、服装、家具这四大类的产品，学习技能的方式是玩可爱的小游戏，玩家必须进到一个小关卡中，以掷骰子的方式闯关，关卡中可能会遇到各种阻碍，也可能得到道具物品，只要符合过关条件，便可获得经验值。

此外，游戏中开放了宠物系统。从艰辛的孵蛋到培养，宠物的每一次成长都会让你获得新的惊喜，不过宠物宝宝能做的不只是给你添麻烦，所有的努力都会得到相应的回报。





《海之乐章》火枪手新手之路

■北京 婵猫

作为一名火枪手，在《海之乐章》中第一位迎接你的是新手导师，他将以小甲虫任务来教导你如何战斗。小甲虫的地盘在试练山谷，火枪手可以利用手枪这一远攻型武器进行攻击，对新人来讲这真是再安全不过了。游戏默认鼠标左键是普通攻击，用鼠标放在小甲虫身上并出现红圈的时候点击左键，会形成不间断攻击。虽然间隔时间长但可以不用拼命按鼠标，而在试练山谷通过打小甲虫很快可以升到三四级。凑齐了4个任务所需的小甲虫壳，回到陆战导师那里后，就可以被传到里斯本，一名火枪手的生涯真正开始了。


初入游戏世界遇到热心的新手导师

点数分配

点数的分配虽然很重要，但在《海之乐章》的休闲风格下，这一需要大量计算的苦差事变成了随心所欲的选择。火枪手的点数分配主要依据两大需求，一个是装备的力量需求，一个是武器（手枪）的直觉需求。游戏中每升1级会获得3个属性点，对应4种可加项（力量、直觉、智力、感知），每增加1点的属性增长范围又不一样，具体为：


在试炼山谷收集4个小甲虫壳是就职任务的第一步

力量：每增加1点，HP增加5点；

直觉：每增加1点，攻击增加1.0点，防御增加1.5点；

智力：每增加1点，MP增加4点；

感知：每增加1点，抵抗增加1.5点。

在试练山谷长到三四级时不用急着加点，等到后来去里斯本外的铁钩森林打海盗再考虑也不迟。初期的点数可以根据手里有的装备进行分配，如果打到一把不错的枪，那就先把直觉加够再改加力量。相反，拥有一件好衣服的时候就要求加力量才能穿上。比如，接下来任务中会得到一件很不错的铠甲，力量不够是穿不上的。所以，怎么加点还要看各位的侧重了。

技能学习

在内测版本中，我们可以免费在职业导师那里学到一项技能，对于10级以下的见习生来讲是极为实用的。火枪手可选择的技能为：连射、脚部射击、双倍弹药3种。这里建议大家选择连射，不仅喘息（俗称间隙）时间短，在对付初期的敌人时也效果明显。另外两种技能也很好用，但喘息时间长，这对5～10级的玩家是致命的。游戏中其余的技能不是随便可以学习的，要看技能格的多少。每转职一次就会增加技能格数量，也就可以学习与称号相对应的技能了。需要提示的是，有些技能是蓄力技，需要按住鼠标进行蓄力。而有一些公共技能属于被动技，只要学习就会自动生效。但是不管哪种技能都会占用你的技能格，因此要仔细斟酌。

冒险生涯

《海之乐章》中繁多的任务是冒险的重要组成之一。主线任务是专为各职业转职设计的，支线任务则围绕主线任务展开，而且趣味性及耐玩度相当高。另外有一种送货任务，专为之后经商的玩家设计。当你成为一名见习枪手时，游戏中的任务将陆续开放。在5～10级之间，主要以第一次转职为重点，主要战场是里斯本郊外的铁钩森林，建议和朋友们组队一起做这个任务。

第一次转职的任务流程如下：到里斯本的枪术老师处报到，接到收集12个红色火药的任务。这其中会插入一个额外的小任务——交换职业勋章，5级之内完成将得到无属性团队勋章1枚和团队合作称号（称号各种各样也是游戏的一个特色）。在铁钩森林打各种海盗，他们会掉落红色火药、海盗头巾、奇怪的圆球和海盗旗。这分别为4种职业1转的必需品，所以知道为什么要找大家一起完成了吧，可以拿你不需要的另外3种物品去交换转职物品，充分体验团队作战的乐趣。收集到所需的12个红色火药回到枪术老师那里上交。


见习枪手未来的转职之路还很漫长

看看称号吧，你已经成功转职为一名火枪手，并增加了一个技能格。



《梦幻国度》幻灵师转职任务指引

■上海 蓝色忧郁

在经过两次内测之后，相信大家对《梦幻国度》的操作、任务系统和宠物系统都有了相当的了解。但是幻灵师有一个职业任务，由于难度较高，绝大多数玩家在这里被卡住，很多人甚至直接放弃了任务。下面写出这一任务的详细流程，给大家作为参考。

这个任务是在幻灵师转职时由魔法学院校长发放的，目标是去缥缈山（375,353）找到NPC“姗库库”，接受幻灵师的考验。根据地图坐标找到NPC并不难，难的是一路上有很多醉猴和酗酒猴，对于刚转职的幻灵师来说，这些猴子可能是致命的。所以建议大家先练到14级左右，换一件新衣服再过去。找到姗库库以后，她会让玩家感悟一下魔法的力量，与4个元素精灵使对话，并打开全部4种元素的感悟。然而要想打开这4个元素的感悟却不是一件容易的事，不是你随便与这4位精灵使对话就能解决的，这里面有一个考察玩家逻辑能力的难题。这个题目共有4种随机可能。


留心屏幕上的“小贴士”，这对新手很有益处

一、当与4个元素精灵使对话时，4人分别说：

1.开启火之感悟的条件：第一次开启电之感悟、关闭风之感悟，第二次无限制；关闭火之感悟的条件是：开启风之感悟。2.开启风之感悟的条件是：关闭电之感悟；关闭风之感悟的条件是：开启电之感悟。3.开启冰之感悟的条件是：关闭火之感悟；关闭冰之感悟的条件是：开启火之感悟。4.开启电之感悟的条件是：关闭冰之感悟；关闭电之感悟的条件是：关闭冰之感悟。

那么，**具体步骤是：**首先开启电之感悟，接下去分别是：开火之感悟、关电之感悟、开风之感悟、关火之感悟、开电之感悟、开冰之感悟，最后开启火之感悟。

二、当与4个元素精灵使对话时，4人分别说：

1.开启电之感悟的条件是：第一次开启火之感悟、关闭冰之感悟，第二次无限制；关闭电之感悟的条件是：开启冰之感悟。2.开启冰之感悟的条件是：关闭火之感悟；关闭冰之感悟的条件是：开启火之感悟。3.开启风之感悟的条件是：关闭电之感悟；关闭风之感悟的条件是：开启电之感悟。4.开启火之感悟的条件是：关闭风之感悟；关闭火之感悟的条件是：关闭风之感悟。

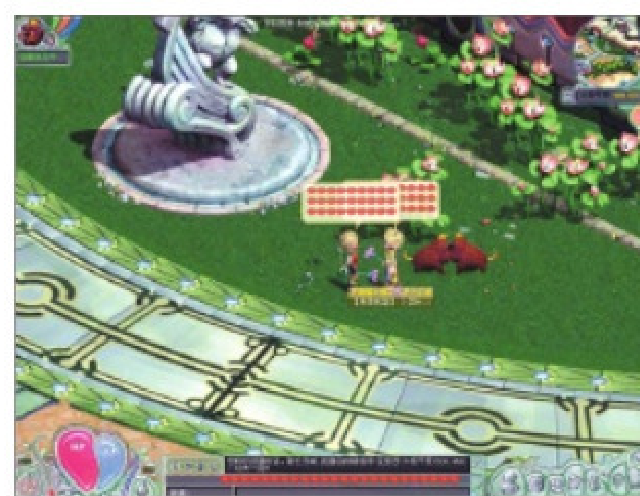
具体步骤是：首先开启火之感悟，接下去分别是：开电之感悟、关火之感悟、开冰之感悟、关电之感悟、开火之感悟、开风之感悟，最后开启电之感悟。

三、当与4个元素精灵使对话时，4人分别说：

1.开启冰之感悟的条件是：第一次开启风之感悟、关闭电之感悟，第二次没限制；关闭冰之感悟的条件是：开启电之感悟。2.开启火之感悟的条件是：关闭冰之感悟；关闭火之感悟的条件是：开启冰之感悟。3.开启电之感悟的条件是：关闭风之感悟；关闭电之感悟的条件是：开启风之感悟。4.开启风之感悟的条件是：关闭火之感悟；关闭风之感悟的条件是：关闭火之感悟。

具体步骤是：首先开启风之感悟，接下去分别是：开冰之感悟、关风之感悟、开电之感悟、关冰之感悟、开风之感悟、开火之感悟，最后开启冰之感悟。

四、当与4个元素精灵使对话时，4人分别说：


丰富的聊天表情

1.开启风之感悟的条件是：第一次开启冰之感悟、关闭火之感悟，第二次没限制；关闭风之感悟的条件是：开启火之感悟。2.开启电之感悟的条件是：关闭风之感悟；关闭电之感悟的条件是：开启风之感悟。3.开启火之感悟的条件是：关闭冰之感悟；关闭火之感悟的条件是：开启冰之感悟。4.开启冰之感悟的条件是：关闭电之感悟；关闭冰之感悟的条件是：关闭电之感悟。

具体步骤是：首先开启冰之感悟，接下去分别是：开风之感悟、关冰之感悟、开火之感悟、关风之感悟、开冰之感悟、开电之感悟，最后开启风之感悟。

完成这个任务，将获得“芙蓉”2个（立刻恢复100HP和100MP），风归迷叶1片（可以回到最近的城市）和400金币。另外，回到魔法学院校长那里，还可以从他手中获得一定数量的经验，可谓回报丰厚。

梦幻之星在线 蓝色脉冲
PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST

《梦幻之星在线——蓝色脉冲》枪手战法初探

■湖北 爪爪


霰弹的攻击范围广，但是攻击距离比长枪短


随时注意雷达，保持良好站位


PSOBB不是只靠一把超级武器闯天下的游戏

大家都知道，在《梦幻之星在线——蓝色脉冲》（以下简称PSOBB）中，枪手的先天缺陷是不经打。所以，在游戏中先学习逃跑是一个枪手必备的素质。身为一个枪手，逃跑的技术应该是相当过硬的，这在一定程度上取决于玩家走位的技巧。但是怎么走位，很多人却没有一个明确的概念。其实要说走位，看“雷达”是十分重要的一点。所谓雷达，就是屏幕右上方的缩略地图。几乎每个人都用它，但不是每个人都能用好。黄点表示怪物、带有颜色的箭头表示自己，箭头方向表示自己面朝的方向（也就是调整视角后面对的方向），这每个人都知道。可不仅如此，这个箭头的作用还大得很呢，笔者在下文中会一一提到。另外要注意，看雷达不是盯着雷达看，而是要用眼睛的余光看过去。雷达的重要性在杀火龙时十分明显。当龙飞到天上或者钻到地下时，玩家是看不到它的，但是通过雷达上的黄点，你还是可以明白它到了哪里，这是帮助你躲开攻击的好方法。

再说逃跑，以笔者的经验，逃跑基本上分为两种方式：绕圈法和反身法。

绕圈法：顾名思义，就是绕着房间的墙壁移动躲避怪物的追击。这种方法较安全，但缺点是速度较慢。在实战中，当被怪物追击时，从雷达上确定怪物的方向，向没有怪物的方向逃跑。不要跑得太远，四五步后立即转身，注意，不要切换视角，这样会浪费时间，因为怪物会追着角色跑，转身后立即攻击，利用枪手的击退效果（打中怪物后会有一瞬间的硬直效果），用收招快的攻击对付怪物，后转身跑3步，再攻击，如此反复即可（要注意直线攻击的怪，比如遗迹的暗黑神像等，遇到后在跑动时需要偏转一定角度）。

反身法：一种实用的实战方法，当被怪物包围，尤其是怪物特别多的时候，向两个怪物中间跑。这里就要用到雷达的代表自己的箭头了。箭头对准两个黄点中间，直线跑动。当跑过怪物身边的时候有一个自动的判定，人物会停一下。这时候可以提前开一下表情窗口，取消这个判定。或者在碰到怪物前半步的地方连按两个前即可（第二种方法对手感要求较高）。跑到怪物身后一两步的地方即可攻击，因为通常怪物有一个转身动作，为我们赢得了时间。

等到级别上去了（在困难3-2里刷经验20小时即可升到70级以上），就该杀怪了。要注意，PSOBB和许多韩国网游不同，不是买把超级武器就完事了。在PSOBB里，只有了解每种武器，善用每种武器，才能玩得精彩。下面，就看看笔者是怎么搭配武器的吧。

手枪+单手剑。这是初期的一种搭配，单手剑的威力强于手枪，机器枪手使用剑的命中不差，先远程用枪，近身再换剑。继而用长枪+单手剑、长枪+投刃（群杀的手段）、长枪+霰弹（群杀升级版玩法），接下来用霰弹+长刀，适合对付扇面形的敌群，但要注意霰弹的收枪时间，要有提前量。

机枪+长刀。这是适合敌人集中在一起时的武器组合，因为机枪是每次9发，有时敌人集中在一块时，子弹可以平均打到数个敌人身上，最后用长刀定乾坤。

机枪+长枪。机枪是枪手保命武器，因为枪手命中高，使用机枪可全用重攻击，又全中率高，可使敌人后退9格，拉开距离。于是，长枪也可以大显身手。

机枪+单手剑。这个是对单敌的最强12连重击，因为单手剑威力大，而机枪可全用重攻击，枪手命中一样很好。

机枪+霰弹。群敌用霰弹，单个强敌用机枪，只要算好收枪提前量，绝对是强大的组合。

归根结底，玩PSOBB这样“有技术含量”的游戏，还是需要玩家认真体会，用心去玩，才能感受到不一样的游戏，不一样的乐趣。P



《传说Online》勇士中级修炼心得

■上海 布布

我们崇尚力量，强大是我们的最终信仰，依靠力量来解决任何遇到的问题……恭喜你，进入《传说Online》，你选择了勇士，就选择了一个荣耀的职业。

新人

按B键打开装备栏，别小看人物身上的那把新手铁剑，那可是游戏初期讨生活的家伙。游戏初期建议去接新手任务，这不但能让玩家在新人时期熟悉操作、探索地图，几百元传说币的任务奖励外加一把小武器，能让玩家在游戏中度过初期的难关。依靠做新手任务和打怪，等级很快能升到10级左右。在《传说Online》中10级就可以学习技能了。勇士有两个职业可以选择，分别是刀勇和剑勇。从后期的PK来说，剑勇的优势要略高于刀勇；但刀勇适合单练，如果你是Solo一族，那么刀勇也是不错的选择。而且在此要提示玩家的是：职业无优劣，等级才是王道。只要努力，就是强者，别再抱怨自己的职业属性有多垃圾，后天的努力以及装备的配合、技能的使用才是决定性的。

中期

刚才说了刀勇适合单练，而剑勇的初期修炼比较辛苦，可以与等级差不多的法师共组，充当肉盾角色（别与等级差别过大的法师组队，否则能分到手的经验少得可怜）。10～20级，去打雪岭村的树妖、风嚎之原的夸父族人、走马寨的骸卒、出云村密林的猪妖等是不错的选择；30～40级，建议去打雪岭村与风嚎之原的狞狰、走马寨修罗场的邪骸卒及死灵、出云村密林的所有怪物。如果在组队的情况下，可以试着去杀天国云生、走马寨修罗场的死灵及术士、出云村密林的所有怪物。40级前战士升级讲的是合作，找猎人、道士组成友好练级团，这样冲级应该很快的。

给大家一点存钱心得：装备武器暂时不升，把钱存着，以后装备升炼银套装或是火装，武器升虎魄或是巨剑。在此期间，技能书尽量不要买，自己能打到就打，这样也可以节省一笔费用。如果高阶战法、怒发冲冠这样的技能实在打不到，朋友那儿也没有，可以考虑购买。不要急于去购50级以后的技能书，因为那些书其实很容易打到。

对于可学习高级技能的任务和坐标，现列在下面（在走马寨引路人处接任务，45级以上）。

第一个任务是杀血魂蛛，具体地点是恐怖莽林（90,90），进莽林后沿左边一直向上走。血魂蛛旁有很多蜘蛛守卫，不理蜘蛛守卫，只要能把血魂蛛引下来击杀就行。任务难度：中等。

第二个任务是杀雷牙将，具体位置在天门（380,250），进天门后顺路向上，第一个路口右转。旁边也是很多的雷牙侍卫保护，杀他很简单，让朋友引开守护即可。任务难度：简单。

第三个任务是杀死灵法师，位置在修罗中间的火山地带。旁边刷的是恶灵护卫，原理和杀雷牙将一样。这个Boss会召唤护卫，让道人多利用晕击技能，不要硬拼。任务难度：中等。

第四个任务是进遗迹找石碑，首先要找到遗迹老人（雪岭左边），石碑一共有8块，分布在四边，路上全是云生侍卫。这个任务最好组队，而且只要队长完成了，队伍里的任何人都会完成。

最后说一句，《传说Online》是一款强调团队合作的游戏。50级之后的勇士，没什么长处，就是血多。此时的战士，练级地点集中在恐怖密林、修罗场、死国，这几个地方怪物都是群攻性的，随时都会陷入怪海中。这时就会发现《传说Online》中组队的重要性了。


呵呵，厉害吧！


即使大国主，也可以不放在眼里


单挑百目怪


极品装备



《破天一剑》武器装备加牌经验谈

■江西 齐藤思雨


在巳灵星NPC处修理一下身上的装备和武器


加牌时要注意体力、血、内力、饥饿4满


加牌失败会出现诅咒，这时用身上的解咒符来解咒即可

你想成为极品武器装备的拥有者吗？你想减少加牌时的损失吗？对于加牌，每个资深玩家都会有不同的感受，酸甜苦辣，样样俱全。本文主要以+7和+8为主，根据笔者以往的加牌经验来谈谈其中的奥妙。

一、装备的质量问题。相同的装备有的至多可以加到7，而有的装备可以加到8甚至9，为什么呢？关键在于装备的质量问题，一件装备从生成到逐渐打造升级，它的属性是不断变换的，有的装备+7一次成，有的不停地加爆、诅咒，这跟装备的质量有一定关系。一般武器+7是不会有问题的，但是武器连续升3次都失败的话，建议还是放弃升武器的念头，就算第四次成功了，加到8的几率也会降到10%。对于+8的武器装备，如果在此前升级中失败就可能导致加牌出错。例如你本来+8的火龙刀要升+6的飞刀，结果失败了，再+8的话可能失败的几率是40%。

二、铜牌的质量问题。牌是玩家最爱，也是最恨之物，曾经笔者的一件天王爆了10次。把牌的质量分类，人极牌质量最次（包括爆牌、诅牌、跳牌、降牌），午灵的牌质量中等，关于Boss的牌质量非常高，但数量有限。以笔者的经验，40牌质量是最好的，笔者曾经用40牌加过1套+7光魔、N套+7、+8天王、N套+7达魔，所以建议玩家加装备使用40牌。对于+8的武器装备，人极的银牌是出得最好的，这个大家都知道，这些基本上都是好牌，不容易出错，+8成功率有80%，除非是武器问题或者其他问题。具体来说，50牌的比较常见，一般+7是不会有问题，但+8的成功率是35%，除非玩家角色的智力高；40牌的质量中等；而Boss牌是+8、+9的必备之物。笔者个人认为人极的牌最好，用人极银牌+8基本上没有失败过。


从仓库中取出一块破天银牌用于加刀


光天刀+8，发出青色的光芒


天王装备+7，如果失败装备会爆到下一级

三、本身属性问题。一般来说，全智人加牌的效率比较高，失败的机会较少；等级越高的人，加牌成功率越高。当然，武器加牌不只是看你的智力，最重要的是看你的体力。体力好的话对+8也有所帮助。

四、4项全满问题。血满、蓝满、体力满、饥饿满，这几个因素比较重要。如果不加满，失败的几率会+1，所以每加一件装备时都要加一次，不要介意浪费，这个比起爆装备不算什么。

五、时间问题。笔者一般都会在上午10点之前加牌，个人观点，这个时间段加牌人少且网速快。

六、其他要注意的问题。当装备诅咒过1次的时候，下一次最多能加到6，诅7的爆率几率高达75%，建议大家买装备的时候买+5的，而不要去选择+6的，因为+7失败的可能性很大，得不偿失。有些玩家说加牌有坐标的问题，笔者个人认为没有任何作用。

《魔兽世界》初级副本作战手册

■北京 黑色圣石

迪菲亚兄弟会的首脑隐藏在西部荒野的死亡矿井中策划夺取暴风城的权力；阴影议会的术士将奥格瑞玛的怒焰裂谷作为他们反对萨尔的基地；暴风城的监狱被凶恶的囚犯占领；侏儒城市诺莫瑞根成了穴居人的乐园……这些地方都是每个生活在《魔兽世界》（以下简称WoW）大陆上的玩家们会面对的挑战。但与其他大多数挑战不同，这些地方都有一个特点，它们被归类为：副本（地下城）。



无论去副本还是群体PK，团队的配合都很重要

副本是WoW的新概念之一，它的特点是：玩家需单独或组队进入，此时仅有该玩家或玩家小队存在于该区域。分属不同队伍的玩家在进入副本区域入口时会单独进入各自独有的副本，彼此互不干扰，这样做确保了玩家可以不受干扰地完成整个区域的探索。按照暴雪的设计意图，副本外的普通区域是供玩家自由探索的，作战方式自由，难度不高，但副本中却是一个相对封闭的空间，更容易对玩家形成挑战。正因为如此，大部分副本都具有相当高的难度，与副本等级相当的玩家不可能单独完成，需要合适的组队配合。那么，进入副本究竟有哪些需要注意的呢？

一、量力而为。每个副本都有推荐的进行等级，只有队伍平均等级高于这个等级，才有机会成功完成整个副本。一个10级的队伍，无论有多好的配合，都绝不可能完成最初级的副本“怒焰裂谷”，因为其推荐等级为14～16级。而某些高级副本，如黑石深渊、黑石塔、斯坦索姆、通灵学院，事实上即使是5个60级玩家组队也很难通过，因此一般是由多个5人队组成团队（Raid）轰轰烈烈杀进去。至于奥尼克西娅巢穴和熔火之心，它们默认就要组成团队才能进入，而且最好是40人团队。毕竟这两个副本太难了。

二、合理搭配人员。跑副本的队伍中，必然存在一个核心的“铁三角”，即“坦克-治疗者-伤害输出”。无论是怎样的副本，都必然需要这三类角色。坦克的职责是顶怪，这不仅指能够承受伤害，更要能将怪物的注意力牢牢吸引住。WoW中，所有怪物都会在战斗中生成一张动态变化的“仇恨”表格，根据战局对目标排列顺序，然后攻击仇恨度最高的敌人。战士由于具有多种增加怪物对自身仇恨的技能，成了坦克的最佳人选。如果没有战士，圣骑士、变熊后的德鲁伊、高等级的萨满祭司偶尔也可以客串一下坦克的任务。治疗者的选择相对要多一些，除了牧师外，德鲁伊、圣骑士和萨满祭司也可充当，只是后两者的治疗能力并不是特别出色。伤害输出职业的选择就更多了，最主要的伤害输出职业是法师和盗贼，而其他职业在队伍中的坦克和治疗者都确定后，也可偶尔客串这一角色。不过具体而言，针对不同副本，这个铁三角内部的关系，以及铁三角与队内其他成员的关系都有必要作调整。



法师在怪物堆里用群攻，牧师加血，也是一种另类的打法

三、控制局势。有了合适的目标副本和队友并不能保证成功，由于能同时进入一个副本的人数有限制，控制局面能力是决定跑副本成功与否



的关键。很多初期新手容易犯的错误是发动进攻后站在原地继续战斗，这很容易吸引附近的怪物加入战斗，导致局面混乱甚至失控。正确的处理方式应该是由战士使用远程武器将目标怪物引回队伍的攻击范围内，然后全体发动攻击。由于怪物之间的激怒范围往往有重叠，而且有些怪物彼此间还存在Link关系（即只要攻击其中一只，所有彼此存在Link关系的怪物都会被引来），引怪时所有队友都必须做好同时面对多只怪物的准备。由于在副本中，大部分敌人是精英怪，很难同时对付多个，因此法师的变羊术、牧师的锁缚和心灵控制，都是控制局势的利器。一般而言，在副本中应该确保同一时间内面对尽量少的怪物，同时在尽量安全的地点战斗。



影牙城堡的庭院里密密麻麻地布满了怪物，引怪要格外小心

四、仇恨战术。在WoW中，战斗的核心是围绕着前面提到的"仇恨"概念展开的。玩家人物获得的仇恨有3种来源：一是人物直接伤害怪物造成仇恨；二是治疗队友造成仇恨；三是使用各种技能，如战士的嘲讽所造成的仇恨。因此基本的战术是：坦克吸引住怪物的仇恨，通过伤害和使用技能确保自己位于怪物的仇恨列表顶端；治疗者确保自身使用治疗而产生的仇恨不会高过坦克，以免遭到怪物攻击；伤害输出者同样在确保自身所吸引的仇恨不高于坦克的情况下尽量对目标造成伤害。不过，战斗中玩家无法看到怪物对自身的仇恨值，只能依靠判断和经验。另一方面，再熟练默契的配合，也不能保证不出现非坦克人物OT（仇恨溢出）的现象。而在这时如何迅速让坦克重新获得最高仇恨以控制局面就是考验一支队伍的关键时刻。

五、注意陷阱。这里的陷阱不仅仅是指踩上去才会发作的陷阱，而是指副本设计上的阴谋。暴雪是狡猾的，他们才不会仅仅放出一堆堆皮糙肉厚的怪物来让你们慢慢收拾。在副本中，即使是杂兵群也会有各种阴谋陷阱对付你。从比较基础的人形怪物在HP损失大半时会逃跑叫人，利用恐惧类法术让你的人物不受控制地跑进周围的岩浆里，到高等级时的进入某些地点后队伍背后固定刷出巡逻队，将队伍成员分别传送到有敌人的封闭房间里等等手段。如果队伍在处理这类局面时不够冷静聪明，就很容易导致死人或者团灭。越是高等级的副本，这类陷阱就越多。

六、保留希望。再经验丰富的队，也有可能遇到减员甚至团灭的命运。一般而言，队友们应该尽量把生的机会留给拥有复活能力的职业，否则可能所有人都要从头开始。术士的灵魂石绑定、萨满祭司的自动复活、圣骑士的神圣干涉，都是用来拯救拥有复活能力角色的技能。

以上六条是任何一支副本队伍都应该遵守的。但毕竟每个副本都有自己的特色和难点，究竟如何设计队伍组合和战术安排各有讲究。下面对游戏前期的几个副本作一分析。

一、怒焰峡谷（14～16）。怒焰峡谷入口位于奥格瑞玛的暗影区。这个等级的副本非常简单，只需要略加注意地形。队伍组成上只需要保证铁三角的存在，最佳选择是"战士-法师-牧师"的组合。副本初期的穴居人大厅中怪物比较密集，最好让战士用弓或者枪引。元素怪无法变羊，不过他们彼此间距离比较远。火刃氏族的兽人占据了岩浆池周围，由于他们间距比较近，很容易出现一次三四只怪物的局面，这时就是法师发挥变羊术威力的时机了。注意这一地区会定时刷新两个巡逻怪，正常情况下如果第一次经过这里时将其消灭，待消灭副本Boss返回时该巡逻怪正好刷新。熔岩池中央的台子上是等级最高的Boss，一只16级精英恶魔。他的攻击可以将目标击飞，还会伤害100左右的火环，因此战斗时应背向通道而非岩浆池，以免被击飞后落入岩浆而被秒杀，同时牧师掌握距离、注意恢复法术的使用。最终Boss是一个16级精英兽人术士+一个16级萨特盗贼。术士在下层大厅内，萨特在法师大厅右侧上的坡道上，注意入口有些不好找。

二、死亡矿井（16～22）。死亡矿井位于西部荒野西南部。这里是联盟的第一个副本，从美服内测时代开始就存在，已经被研究得非常透彻了。副本中出现了WoW中第一个广为人知的陷阱，就是当你每经过矿井内的一扇门时，背后通道内就会固定刷新精英巡逻队。这时应在触发后先消灭巡逻队，然后继续前进以免遭到夹击。整个副本基本上没有岔路。怪物初期是位置固定的矿工和巡逻的迪菲亚盗贼与法师，第一个Boss是19级精英食人魔，附近的守卫与他没有Link，可以单独引到通道内解决。第二个Boss是一个20级精英斯尼德的伐木机，注意杀死机器人后驾驶员会跳下来，需要再杀一次。随后出现的地精可以放出同样是精英的地精机器人傀儡助战，注意机械类敌人无法被变羊，盗贼的闷棍也对他们无效，因此引怪时尽量不要同时引两个地精。通向大船的通道大门需要用大炮炸开，大炮火药在附近的短隧道里。大船前的Boss重拳先生是20精英，附近还有两个潜行状态的盗贼，一定要优先杀死盗贼，因



团灭后回到死亡矿井，一定要注意巡逻队



斯尼德的伐木机倒下后还要对付驾驶员

为牛头人大副会在HP降低至一定程度时用战争践踏将队员全体震晕，在此期间这两个盗贼仍可攻击玩家。最终Boss范克里夫是21级精英，身边也有两个潜行状态的精英盗贼，而且HP降到50%时还会再召唤两个出来。一般相同等级在这里很难消灭全部敌人，因此玩家可以集中火力首先摆平Boss，然后集体跳水，老实在水里躲两分钟，等到仇恨消失、敌人离开，再上去捡Boss的尸体即可。


死亡矿井的最终Boss——艾德温·范克里夫

三、哀嚎洞穴（18～22）。哀嚎洞穴位于贫瘠之地的甜水绿洲背面，靠近十字路口。这个副本比较长，而且有分支。首先要消灭洞窟内的4个利爪德鲁伊Boss后才能开始（副本入口的牛头人隐藏着一个任务）。建议副本路线为清理完水道周围的Boss后按照先左后右的顺序进行。初期水道周围的敌人是恐龙、泥怪和利爪德鲁伊，水道内有鳄鱼。注意利爪德鲁伊可以使用沉睡，让某名队员睡眠15秒左右。此外，这里有副本的第一个尖牙德鲁伊Boss。副本左侧道路基本是一路走到底，中间是一些利爪德鲁伊和蛇，结尾是第二名尖牙德鲁伊Boss（21级精英）。解决Boss后直接从坡道上跳下，可以很方便地返回中央水道。


战斗在哀嚎洞穴


哀嚎洞穴门口友善的牛头人

向左走的路线可以有多种选择，只要注意第三名22级精英尖牙德鲁伊Boss在地图右上方。这里的敌人中包括一种很讨厌的“草”，HP不高攻击力却不低，还有全体攻击能力，建议法师使用范围法术解决（推荐奥术爆破），牧师配合注意恢复法师HP。此外地图右下有一只隐藏Boss（21级精英），外形类似雷角蜥蜴。它与任务无关，但可以掉落不错的单手锤和枪。

右侧通道后期有几处需要跳过的悬崖，如果操作不慎掉了下去……就会掉到通道开头，只能从头爬起。第四名尖牙德鲁伊Boss是22级精英，旁边有一棵巨树Boss永生者沃尔丹（24级精英），还好不用同时对付两个。注意巨树也与任务无关，不过会掉落不错的盾牌。但巨树攻击力颇高，挑战的话一定要有能扛的战士，24级左右才比较有把握，且牧师要注意恢复。如果战胜了巨树，可以直接从他身后的大洞跳下去，快速返回副本入口。如果解决了全部4个尖牙德鲁伊，就可以与副本入口的牛头人对话开始隐藏任务，内容是保护该牛头人唤醒大德鲁伊。期间会有3波围攻，分别在水道旁的法阵内和唤醒大德鲁伊时（2次），最终出现巨大的鱼人Boss吞噬者穆坦努斯（22级精英），掉落任务物品和一个不错的项链，任务回报还有一个不错的双手杖，可以说非常值得。


监狱副本的空间十分狭小


监狱副本主要是完成任务，不要指望掉好装备

四、暴风城监狱（24～28）。暴风城监狱位于暴风城内魔法区和商业区之间。这个副本非常短，中途有一个T型分支路口。监狱中的敌人都是人形生物，法师的变羊很好用，不过由于地方小，巡逻队出现频率很高，引怪时要特别注意。流程是：首先消灭走廊中的敌人，随后开始清理走廊左右两侧的房间里的犯人，每个房间中有3个敌人。注意房间里的犯人常常改换位置，要把目标怪拉到走廊上来消灭。T型路口的左右两边都有Boss，左边的Boss是26级精英，可以被单独引到走廊内，不过他有恐惧技能，注意引到走廊之前先把走廊两侧房间里的敌人清理掉，以免被恐惧后跑到两侧房间里引来大量怪。右侧通道中有一个房间内有5个敌人，其中包括一个任务Boss（26级精英矮人），引这个房间的敌人要特别注意，因为怪物太密集了。最终Boss是个29级精英的双武器盗贼，虽然等级和制造伤害能力都不错，却双拳难敌四手。整个副本并不出产什么好装备，基本上属于打一次就算、纯粹任务性的副本。

相信经历了最初的历练，各位玩家已经拥有一定的经验，能够形成自己的作战风格了。但越是高等级的副本，其中所蕴含的难度和挑战也就越大，发现和研究副本中的各处难点本身也是游戏的乐趣之一。好了，理论终究只是理论，我们艾泽拉斯见！

关于《魔兽世界》副本及其他《魔兽世界》相关的详细资料，请参阅大众游戏网《魔兽世界》专题站（http://wow.popsoft.com）。

洛奇 mabinogi

网游背后的故事·虚拟富豪

《洛奇》玩家Polly

网名：Polly　　年龄：21　　居住地：上海

职业为采购。由于大部分时间在韩服玩，而韩服每过4周会删档，所以Polly每过一个月也会从“富豪”重新变得一贫如洗。

■本刊记者 小虾

Polly是个在镜头前很自信的女孩，她说她以前挺内向的，由于职业的缘故，会和许多人打交道，慢慢练就了现在活泼自信的性格。现在年轻人之间的交流，聊着聊着就聊到了游戏。Polly去韩服玩《洛奇》也是被她的朋友们拉着一起去的。由于是韩服的关系，一开始故事、系统什么的统统不懂，只会跟着朋友瞎玩，也犯了不少新手的笑话。比如说，《洛奇》中的战斗十分讲究，你的角色不仅需要攻击，也需要防御，更可以用重击破防，用反击守株待兔等怪物上钩……"不过使用反击之后人物就不可以移动了，有一次打狼，用了反击后那只可恶的狼就是不上来打我，而我当时又不知道可以取消技能，白白地在那里等了十多分钟，最后还是‘密’了朋友才解决了这事。""还有，《洛奇》中的人物不仅会随着年龄的增长而长高，还会慢慢长胖。我开始玩的时候为了方便，就吃打狼得到的大块肉，不知不觉中竟然变成了个大胖子，结果一直被朋友笑到现在，当然后来努力打树、吃果子就慢慢减肥减下来啦。"



繁多的衣服是Polly对《洛奇》乐此不疲的原因之一

"不要以为在游戏中胖一点没关系，这可关系到穿衣服时的效果呢。《洛奇》与其它游戏有个最大的不同，那就是里面的服饰很多，加上颜色的变化，每个人都不一样。"Polly说起游戏来头头是道，而说到她的宝贝衣服更是如数家珍："由于我在韩国测试服务器玩，每过4周会删档，所以有些更好的服饰现在都没有了。我现在的服饰有：羽毛帽、Angel Wing 2个、超短裙吊带袜、公主王冠、护士服4件、龙女服3件、明星服3件、旗袍2件、小背心＋长裤……还有玫瑰甲。这些服饰分别放在了4个衣柜号里。对了，明天还要去买件9W的裙甲，颜色要好看的。"



怎么样，很漂亮的衣服吧？

说起《洛奇》里这些小女孩喜欢的服饰，Polly就有给记者"上课"的欲望："这些服饰有些可以在NPC处直接买到，而有些就只能去地下城打了，比如说超短裙吊带袜，只有在高级魔女地下城打Boss——红色色魅魔才会掉，而且掉落率很低，一般最好在周二去打，因为周二会提高掉宝率的。同时魔女地下城也是赚钱的好地方，所以我经常去。"

Polly说，《洛奇》的更新速度是她玩过的网游里最快的了，平均1周就有小更新，1～2个月就有大更新。而且每次大更新都有许多新增内容。"就拿G2第二章的更新来说吧，开放宠物系统本来是没什么大不了的，许多游戏都有，可是在《洛奇》中你可以直接使用宠物进入游戏！看到边上的小狗和小猫突然开口和你说话了，我真是吃惊了好半天。"Polly笑着说。由于《洛奇》很快就要在国内内测，Polly说她一定会在国内继续玩下去。"一方面是汉化以后一边做任务一边还能看故事。另外，那时候我的衣服也不会过一个月就不见了。我期待做真正的‘虚拟富豪’。"

网游背后的故事·大收藏家

《华夏Online》周边收藏篇

■本刊记者 小虾

网名：Rebecca	年龄：20	籍贯：陕西
中文系大三学生，第一批《华夏Online》玩家，参与组建游戏中唯一的全MM公会，几乎收藏有迄今为止深圳网域发行的全部周边，《华夏Online》周边产品的“第一收藏者”。		



对了，这就是法师手工布偶和舒适的游戏主题靠枕。后者是Rebecca最得意的藏品之一，放开的靠枕可做毯子，虽然Rebecca从来没有拿它出来御寒



《华夏Online》手工布偶，每一件都是纯手工缝制的，看看法师的布偶是不是很精致



慵懒的猎猎，一看就想狂“扁”它……

在游戏中遇到一个MM不难，但是遇到一个始终如一支持一款游戏，并将收集游戏周边作为乐趣的MM就不是那么容易了。第一眼看到Rebecca的时候，很难相信她是一个如此忠诚的网络游戏玩家。

“上网起先对于我来说也只是查找资料和聊天，但是当网游的气氛越来越浓重时，我也不自觉地被吸引了。或许是因为所学专业的关系，我选择了中国文化气息比较浓郁的《华夏Online》，还记得当时在游戏中遇到的第一个怪物就是耳鼠——那恰好也是后来我收藏的第一件周边。”Rebecca愉快地回忆道，“时间玩得久了，在游戏中也认识了越来越多的朋友。出乎意料的是，游戏中几个好友居然都是女孩子，于是几个人一合计，便成立了这个只招收MM的帮会。”回忆起自己在游戏中的这段“光辉历史”，Rebecca渐渐兴奋了起来。



耳鼠幸福的一家三口。从见到的第一个怪物，到收到的第一件奖品，再到自己的属相，老鼠和Rebecca结下了不解之缘



光鼠标垫Rebecca就收藏了3种。可惜的是，一款战士的鼠标垫Rebecca一直没有找到，这也是她收藏中的一大遗憾

“我收藏《华夏Online》的周边，还要从一次偶然参与的论坛活动说起。《华夏Online》有一个很有氛围的论坛，GM也经常会弄一些有趣的论坛活动来调节气氛。记得有一次论坛征集建议，出于好奇，我也写了一些东西，谁知道几天以后我的名字居然出现在了获奖名单中，并收到了一只可爱的老鼠。从那次开始，我就慢慢开始收集周边，小巧的公仔、精致的手工布偶，每一个都爱不释手。”“《华夏Online》的周边有自己的特色，那就是和游戏一样的本土化，十分平易近人。”Rebecca这样形容自己的收藏品。





《华夏Online》一周年发行的礼包，全国限量发行888套。包括限量版游戏手册、赠送卡和安装光盘。当然Rebecca最喜欢的是那张牛皮纸世界地图



夏日炎炎，T恤就变成了很实用的藏品。只是Rebecca说，这里没有她喜欢的粉红色



已经绝版的《华夏Online》Q贴、记事本和便签本，这些还是Rebecca通过朋友在深圳国际文化产业博览会上弄到的

读者朋友，你知道《华夏Online》的第二部资料片叫什么名字吗？写下你的答案以及你的真实姓名、通讯地址和邮政编码，寄往xiah@popsoft.com.cn，就有机会得到《华夏Online》耳鼠公仔一个，赶快行动吧。

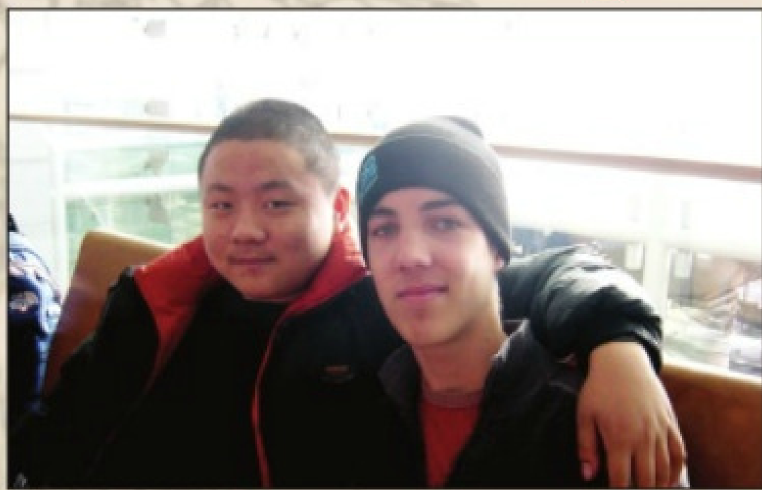
若不知己，何以言胜

■上海 CHRIS

对于很多人来说，电子竞技只是一种休闲娱乐的游戏方式，但是对于另外一部分人却绝非如此简单。当年“人族皇帝”SlayeRBoxer的完美操作与多线空投，旁观者受到震撼后所表现出的那种神情，也跟看到杰出的艺术品的感觉差不多。艺术是难以界定的，但是却又如此真实，它由心而生，有时只是一种感觉、一种冲动、甚至可能是歇斯底里的激情。创造者有时候需要的不是技巧，而是那来自生命中最真实的情感与个性。

从《魔兽争霸III》面世至今，它的战争艺术每天都在被不同的顶级选手用自己独特的方式演绎着。就像一曲《东风破》，虽然是同样的歌词、同样的曲调，但让周杰伦或张学友来演唱就会表达出完全不同的感觉。同样在“魔兽”里，即使是同一个种族，甚至是同一种战术，在不同选手的表演下都有着各自的风韵。下面我们就以SoZ俱乐部的3位国内顶级精灵选手：SoZ.MagicYang、SoZ.YiYun、SoZ.BadPlayer为例，来讨论一下同样的种族怎样依照不同个性来创造属于自己的艺术吧！

勇者无惧——SoZ.BadPlayer



左为BadPlayer，右为GRUBBY

很多人的性格从外貌就可以看出一半来，至少笔者是这么认为的。初识SoZ.BadPlayer是一年多以前的事情，那时他在虹桥上海城的3D Top net cafe为5E打职业比赛。如果就用一个字来形容看到他的第一感觉，那必定是个“圆”字。虽然有一米七出头，但170多斤的体重、很有个性的光头让他“小胖子”的外号名声在外。那时很难相信眼前这个光头小胖子能把暗夜精灵这个灵巧的种族用得那么风生水起，妙到毫巅，直到亲眼看了他第一视角的BN Solo才开始真正佩服起他来。真正了解SoZ.BadPlayer是在他进入SoZ电子竞技俱乐部做职业队员后，大家一般称呼他为“BP”或者“小白”，关系近点的“损友们”则直呼其“Bad胖”了。BP的性格与长相真是相当合拍，直爽敢说、敢作敢当的个性把“小胖子”在人们心目中的形象诠释得淋漓尽致。配合着BP的形象与每次比赛时勇猛剽悍的作风，不禁让人联想到金庸先生笔下的那个著名的憨哥：郭靖。甚至在BP的作战风格中隐约能看出至刚至强的“降龙十八掌”的味道。



众人围观SoZ.BadPlayer的微操

“BP的战术不可学”是职业选手圈中公认的看法，BP所“研发”的各项战术笔者也曾几经尝试，但是却多次失败，笔者将其定名为“BP流战术”。分析其主要原因，关键在于BP的战术糅合了他勇猛的性格与无比自信的微操作而形成。BP的个性造成了他在比赛中战意十分强烈，在通常情况下决不畏缩待战，贫血的弓箭手对付兽人步兵这样的情况在他的比赛里十分常见。当然，他的微操作不仅在国内，甚至在世界RTS竞技领域都是一流的，其所操作的部队透露着一股至刚的勇气。BP的天性中似乎就带有种挑战极限的血液，而这种个性的发挥在比赛中无疑给大家带来了极大的观赏性。以上两点俱缺的一般玩家

[编者按] 在本刊的“魔兽”战术讲解中，经常可以看到这样的说法：“战术是死的，人是活的，请临场随机应变……”其实这说法很简单，好比两个人用同样的战术对抗，最终的胜利者只有一人，为什么？决定胜利的因素可能是操作，但更可能是应变、是个性。你有没有发现，同样一种战术，为什么有的人学得比自己更快，用得比自己更好？本文想要解答的正是这个谜团——不同人的个性会影响到对不同战术的运用程度，想要更上一层楼，你就先要了解自己。

在使用BP的战术后会发现，自己往往无法掌握其中精髓，而模仿得不伦不类。

1.17版本时的暗夜玩家无不在暗喜火焰领主+熊猫的无敌组合，而BP则在这段时间创造了暗夜VS人类的KOG大树流。放弃公认的优势，创造出非主流的战术很好地诠释出BP的个性与自信。单英雄丛林守护者加上单兵营的弓箭手开局在初期就掌握着主动，对方人族少量的步兵即使加上大法师与水元素的支援，在BP所控制的


KOG首发利用树人快速MF

缠绕技能与弓箭手攻击下也只有稳赔或龟缩的无奈选择。在人族好不容易熬出第二英雄时，基地门口早已被BP种下几棵战争古树，经验丰富的人族选手自然会意识到将发生的Rush事件。如果人类要想顺利突围，就必须得在基地外围补上一个防御塔帮助自己抵御对手的Rush。但在暗夜已经升级好射程的弓箭手的不断骚扰下，却


大叔，树人，老树精Rush


缠绕加齐射秒杀英雄


通过强压制，KOG能够快速提高等级，HUM便只能在宁静之雨中GG

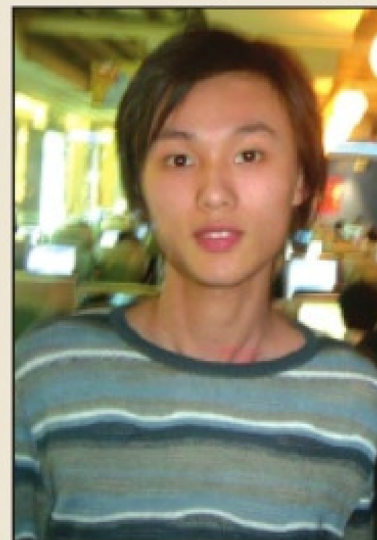
几乎变成了“不可能完成的任务”。于是，伴随着暗夜的第二英雄黑暗游侠，在“黑暗之箭、缠绕、战争古树、弓箭手、小精灵”这几个强势的部队组合的压力下，人族选手往往在10分钟内就以“GG”结束了比赛。

在今年初春的Acon5比赛中，BP在半决赛中最后败于上海的Undead高手GStar。GStar在亡灵对暗夜时素有“没有弓箭手女猎手加野兵便A不掉的UD”之称，但BP当天的表现却震撼着现场的每一位选手，在以熊猫首发的TM地图比赛中他的确A掉了GStar，但后两盘因为地图关系没有野外兵种可供招募而惜败。这句话在今天仔细想来突然觉得这个也许就是他最真实的写照了。

点评：BP直爽与豪放的个性带来主动、勇猛的作战风格，在大多数情况下他的确发挥了他个性中优势的一面，但是带给对手强大压力的同时他也必须付出比对手要求更多的操作，“魔兽”这款游戏里进攻远远比防守困难得多。当然他的性格从另外一方面不可避免地会带来负面的影响，太注重自己的感觉犯下冲动的错误无疑就是他的弱点之一，过于自信也往往带来无法挽救的过失。各位读者如果有机会与BP对战，谨慎配合耐心也许就是战胜他的不二法门。

智者不惑——SoZ.YiYun

与YiYun的相识是很早以前的事情了。在当初《篮球飞人》风靡的年代，YiYun的本名刘义峰与“流川枫”在读法上颇为相近，因为这个原因，他曾对着整个网吧的兄弟们发下誓来，要是没有“流川枫”打篮球的样子帅他就一辈子不打篮球……相对于BP近乎于冲动的勇猛，SoZ.YiYun这位现任的SoZ当家主力无论是性格、外形、甚至在ID上都完全展现着截然相反的味道。从2003年冬天夺得CBI上海赛区亚军出道以来，他坚持着认真与理性的态度在电子竞技的领域里打造着一片属于自己的天空。



YiYun并不是战术大师，他并没有Sprite-Moon那般近乎于缥缈的灵气，但他也绝对是一个智者，“他山之石可以攻玉”这个道理他运用得炉火纯青。如果套用金庸先生笔下人物的话，那“以彼之道还施彼身”的慕容复是十分贴切的。YiYun对于每一种战术一定要研究透彻才会加以运用，他宁可艰难地取胜也不愿意用投机取巧来打败对手，让人心服口服的胜利是他所追求的。

TFT1.17版的那段时间，火焰领主+熊猫与不死对战的强悍战术最先在国内运用的人就是YiYun，他在研究了大量的国内外战报和录像后得出了自己的结论：利用火焰领主早期火人的优势狩猎分矿区，在少量的操作下是完全可以避免敌方死亡骑士的骚扰的。由于召唤火人的存在早期根本不必害怕敌方的针对性战术，在放下生命古树、基地升级完成后带上升级酒醉技能的熊猫，进可攻来退可守，在经济的优势下，胜利只是时间问题了。在他的理论发扬光大的那段时间，国内的“不死选手”无不败在这套打法手下！

时至1.18版本，在熊猫与火焰领主被大量削弱后，YiYun通过“迷


同为力量型英雄的兽王加熊猫将是暗夜远程部队最好的肉盾

茫、观察、思考、总结、实践”的不断循环后，终于又总结出了一套对付不死族的新方法——摒弃火焰领主而改选兽王作为首发英雄。初期由于没有火人的支持，在对方死亡骑士与食尸鬼的压力下无需狩猎，甚至可以配合操作压制不死的狩猎行动。直到二级基地后双知识古树训练出小鹿才开始在对方基地附近狩猎，利用不死族本身脆弱的二级基地特性，再配合我方箭猪、弓箭手的强大远程攻击，小鹿加熊猫酒醉的双重迟缓技能对对手进行持续压制，将对手基地外围的空地作为己方最佳的排设阵形的空间，通过Run Hit Run使对手只有龟缩在基地深处再寻找时机反扑暗夜。而此



高等级并且携带极品装备的熊猫将是一切亡灵的杀手

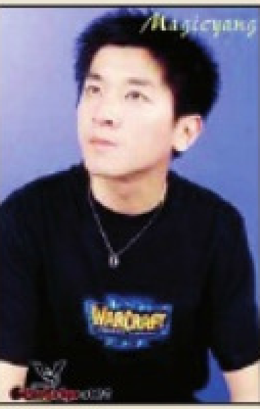


双力量型英雄在战场上的存活率很高，而脆弱的暗夜3远部队便能安心在后方提供火力输出

时暗夜可通过前期的MF所带来的等级及宝物优势，在压制的同时进行扩张，将宝物的优势转化成经济的优势，再将经济优势转化为最后的胜势，在比赛的最后阶段一举战翻对手。往往对手自认为最凶猛的一次反扑，在YiYun眼里则是无用的挣扎。“对手反击之时，便是他丧命之时！”至于YiYun在对付亡灵现在流行的纯石像鬼战术时，只需在基地早点补上几棵守护古树就可万事大吉，继续自己的战术步骤。

点评：作为我们大多数普通的玩家，随性而为的游戏方式也可以得到我们所需要的快乐。不过，理性的思考无论是在游戏里还是在生活中都是必不可少的，通过理性层面上的认知所带来的胜利是稳固的，有据可依的胜利是充实的。正如YiYun所说：“比赛就像考试，只有当你在对每一种题型了解透彻后你才更加有信心走上考场”！

仁者无敌
——MagicYang



MagicYang这个ID与中国电子竞技的联系早已不是三言两语可以说清楚了，无论你说是中国电子竞技造就了MagicYang也罢，或者是MagicYang改变了中国电子竞技也好，在我的眼中MagicYang只是一个真实的人，一个好人。在韩国上演的WEG全球魔兽名人邀请赛中，MagicYang历经大难而浴火重生，在当时看来，8.33%的出线机会渺茫到大家都认为他的小组出线是一个奇迹。然而在MagicYang出线后，当时在全国最著名的一个魔兽论坛上有人发了两张照片，一张是刘天王的，另外一张则是MagicYang的，题目我还很清晰地记得是“我发觉MagicYang长得很像刘德华”。事后，友人调侃道：“还好老Yang没夺冠，否则这个家伙一定会说‘我发觉刘德华长得很像MagicYang’”。

MY拥有的封号早已无法统计，“抗韩英雄”也好，“魔术Yang”也罢，真正能涵盖他封号的还是他多年老友、SoZ的现任队长QinQian给他取的“战神”两字。虽然很长



右为MagicYang，左为4K TOD

时间没仔细看过MY的对战了，但是最近的两次观战都让我记忆深刻。第一场是在韩国WEG上与世界顶级UD选手4K.FOV的战斗，已经在小组赛中连败两场的他在第三场即使获胜也要看别人的脸色才能晋级。开局迫于对方的强大压力他损失了所有兵力，终于有机会雇佣出中立英雄，在几近绝望的情况下MY坚持稳扎稳打，操作、扩张、再操作……终于用自信与坚韧创造了这届比赛中的神话！作为一个选手，MY不可能没有失误，早期的优势在一次过失中损失殆尽，然而在敌方大军压境的情况下他毫不气馁：复活英雄，祭坛被拆掉，在地图的另一边继续建造，再被拆掉，终于造



守护者在前线骚扰的同时，可以控制弓箭手双线MF来提升英雄的等级



守望者可以利用夜间能隐身的特性，摆脱对手的围杀

出英雄后，双线骚扰，多处扩张，无限次被推平刚建造起的基地，又无限次地站了起来。最后胜利的瞬间相当感人，恶魔猎手与守望者尽全力拆毁对方最后建筑时被秒杀，而自己的最后建筑在即将被毁灭前的刹那，一个天降神兵般的地精自爆人走向了那个最后的地穴……观战的每个玩家当时的心声是相同的，那失落神庙远处最后一个小精灵孕育的决不仅仅是一场胜利，而是一种永不屈服的体育精神！


保存权杖能很好地帮助被包围的守望者逃脱


双风之古树量产角鹰能加速角鹰骑士的成型


趁对手外出MF之际，守望者和角鹰骑士的骚扰非常可怕.


角鹰骑士的空中骚扰


闪烁能帮助守望者逃离对手的追杀


在守望者达到六级后，复仇天神将成为人类的终结者


高等级守望者和成型后角鹰骑士部队锐不可挡


MY双英雄皆亡，但依然顽强地进行着比赛


顽强的MY获得了最后的胜利

点评：从BP身上我们可以感觉到激情；从YiYun战术中我们可以感受到睿智；但在MY身上我们体悟到的那种精神则是执着，一种不可或缺的体育精神。记得两年前第一次为MY做采访的时候我问他人生格言，他引用《篮球飞人》中安西教练的著名台词作为回答：“当你放弃时，比赛就已经结束了。”这就是MY为何能够成为中国电子竞技一面旗帜的原因吧。

结 语

长久以来“魔兽”版本更新不断，各种战术层出不穷，以创始者本人命名的XX流、OO派的称呼方式由来已久。只拥有4个种族的“魔兽争霸”，却能创造出数不胜数、各有千秋的战术体系。除了游戏本身的平衡性支持之外，不能忽略的是因为创造这些战术的个体不同、个体的个性不同。豪爽者往往钟爱于凶狠的战术和压制性的战斗；谨慎者则独喜缜密的战术和稳健的对战；轻狂者则爱专营于独门战术和投机取胜……如此这般，不一而足。

要想成为一个优秀的玩家，在做到“知己知彼”时，更应先立足于“知己”这一步。只有充分了解自己性格的优势面，同时又了解自己性格有所欠缺的劣势面，最后做到扬长避短，才能百战百胜。例如性格冲动者，在有绝对优势的情况下，必然会乘胜追击大获全胜。但有时候也要明白“冲动是魔鬼”的道理，往往对手的一次战略性撤退，会将冲动的你引入万劫不复的陷阱之中，将你原本的优势一举吞噬；又例如谨慎小心者，往往能够通过缜密的计算、细致的分析和稳健的作战掌握比赛的节奏，通过不断蚕食对手逐步巩固自己的优势，最后取得比赛的胜利。但是，谨慎小心与优柔寡断往往只有一线之隔，当面对需要通过险招来获胜的时候，过于小心将有可能错过真正的胜机，而给对手足够的喘息机会，最后被对手一招推翻。

最后笔者重复一次文章开头的话：“若不知己，何以言胜”？ P



林晓：看过了《寻香》与《锁妖塔》两篇武侠游戏小说，大家对刀光剑影、阴谋诡计、尔虞我诈、血流成河等之类大概有点累了。那让我们在享受下一篇精彩的游戏小说前，放松一下，读读本期游戏剧场带给大家的心情散文。这3篇风格迥异的游戏散文，从不同的角度不同的年龄诠释游戏感受，或轻松或煽情或沉思，正所谓萝卜白菜各有味道。希望总有一篇你喜欢。

人到中年，人在网络游戏

■重庆 罗彬

这个人啊，其实最不愿意提及的就是自己的年龄了。可是，岁月不饶人啊，看看自己人生一转眼就到了不惑之年了。回头想想还真可悲，青春不再重来……今年，儿女们给我孝敬了台电脑，说让我玩玩游戏。我想，这游戏有什么好的呢，但拗不过他们，只好玩了。谁知这一玩，竟不小心玩上了瘾头。

家里上了网。其实在单位的时候我就被强制学会了上网，那阵子也听同事们说过网上的联众游戏平台如何如何。这下可好，我就到联众注册了个名字。上去看了看，这网上的牌友、棋友还真不少呢。慢慢地，我尝试着找了张桌子，和天南地北的牌友们玩起了“斗地主”，那感觉就跟真打牌一样老实，不坏啊！

这一打牌就让我在电脑前端坐了一个下午，直到老伴把我拉到饭桌上，我才知道，原来网上游戏可以这么消磨时间。打那以后，我就常在网上和牌友们、棋友们玩游戏，兼在网络上交流，渐渐地认识了很多天南地北的朋友们，我也不感到中年生活那么无趣了。这人啊，在网上呆久了，自然对资讯方面的东西掌握得多了起来。

一天，我从牌友那儿知道了网络游戏这一说。原来，我还以为网络游戏就仅限于网上打牌下棋什么的，结果才知道自己错了。于是，我又找机会玩起了网络游戏，在传奇新开的90区，我注册了一个名称玩了起来。嗨，早年就知道老人们说过玩物丧志，我现在才知道网络游戏的真正魅力呢。

在网络游戏中，我发现每个角色ID的背后都是一个真实的人；而整个游戏，就好像是一个现实的社会。只是，在网游中的这个“社会”更加现实。在我玩网游近一周后，我弄懂了游戏的方方面面，越来越投入到了游戏中。我开始在游戏中按照自己的方式重新开始自己的“人生”。

我开始在网游中挣钱、打装备来发展我的事业；通过和其他玩家的互动来交朋友，甚至是谈恋爱和结婚。当然，这一切还得瞒着自己的老伴，要不，她知道了可会闹翻天的。再说说自己的感觉吧，就好像自己的思维脱了一层“皮”一样。由于在游戏中找到了一些乐趣和依托，我的性格也变得开朗了，甚至和一直没有多少话说的儿女们也好像多了一些话题。

不过，虽然网络游戏对我这个糟老头子有这样那样的成就感和诱惑，可我还是不敢造次，和老伴约法三章的家务事是要抢着做的，而老伴更是要我来随时陪着的，要不，家庭就不和睦了。所以啊，我对游戏还是保持着清醒的头脑。我从游戏中只索取我需要的，而不让游戏从我这里带走更多的东西。

我和老伴说这个的时候，老伴笑呵呵地说：这就是我这个老头子和那些糟小子的不同吧……再不就假装生气地训斥我老不正经，这么老了开始贪玩起游戏来了。

不过，话说回来，我们这一代人的青春和快乐就是在蹉跎的岁月损失得太多了，远比不上现在的年轻人。可喜的是，玩游戏的条件变好了——通过网络，虽然自己人到中年，但也可以和其他年纪的朋友们在一起无忧无虑地玩游戏，多快乐啊。

其实，我还是蛮想把老伴拉进来玩一把游戏的。但她实在太倔了，我说不服她，只好作罢。

但是，这感觉其实不坏，真的蛮年轻的！

小雪

■北京 王晓凌

隆冬季节，我总是喜欢将脸贴在窗户上看外面纷飞的雪花。晶莹剔透的雪片是精灵的馈赠，凝聚天地间的灵气与悠扬，悄然飘落在这苍茫大地上，仿如无数纷纷而过的彩蝶，将所有寂寞都在这一刻无声打破。纷飞交叠的雪中，我仿佛又看到了那抹熟悉的身影——小雪，微笑着向我走来。

我的小雪有一头纯白无瑕的秀丽长发，这是她叫小雪的原因。

我的小雪曾是个普普通通的女孩子，默默无闻过着和我们一样的平凡生活。

我的小雪没有Rinoa美丽迷人，也不像Lara那样性感矫健，然而却是个惹人怜爱的好姑娘。

我的小雪不善言辞，见到陌生人就会害羞地脸红，红着脸窘窘地微笑。

我的小雪是个孤儿，和惟一的弟弟住在一家简陋的小客栈里，用坚强的微笑迎接每一天。

我的小雪是个很懂礼貌的女孩子，不管见到什么人都要深深地鞠躬。

我的小雪不会甜言蜜语，不穿金戴银，也不涂脂抹粉。富人奢华的享受，穷人家的小雪不需要。我的小雪拥有一件千百年来硕果仅存的无价之宝。这，就是小雪善良纯洁的心。

小雪愿意牺牲自己的生命代替医生的独生爱女去祭祀河神，惟一的要求只是希望医生可以因此治疗弟弟的脚伤。小雪为了救治重病的月儿姐姐，情愿自伤己身，以鲜血和臂肉为其熬制汤药。小雪为了求仙人拯救一个可以称得上是自己情敌的女子，而将脆弱的额头叩拜得血流满面。小雪还为了造福天下芸芸众生甘愿背负背叛与耻辱的罪名，把一切泪水和委屈深藏在自己的心底。

我眼中的小雪永远都是这样一个善解人意、纯洁可爱的女孩子，尽管她从来不曾说过些什么。但我却明白，我的小雪不是用说而是用行动表示。所以才有了那么多令我感动令我泣的难忘故事，有了那么多令我辗转难眠的伤心夜晚。

于是，不知从什么时候开始期望，期望我的小雪可以更快乐地生活。就当是我梦境中一个小小的心愿，能够在遥远的彼端有一片广阔的天空，带给小雪瞬间的悦目，让那孤独脆弱的心灵，偶尔融进一片淡淡的光亮。或者，能够有一朵永不凋谢的雪莲花，在小雪面前永久绽放，润物无声浇灌出花开的美丽与如水的年华。

毫无疑问，小雪是我的好朋友。她总可以给我带来说不出的感动与阳光般的温暖，用无尽的善良和晶莹的泪水滋润我脆弱的心田。当我想她的时候，心房总会感到格外温暖，让我变得更加坚强。我的小雪，总是以善良和关爱的目光注视着天空、注视着大地、注视着海洋、注视着我。

我一直心无旁骛努力追求着小雪美丽的善心。那些遥远逝去的昨天，曾经的感动与泪水，如今在寂静中想起，依然绚丽无比。也曾有过诸多的不安与无助，也曾有过伤心的痛苦与绝望。但冥冥之中，总会有一个白发少女为我真诚地祝福与祈祷；我可以听到来自她心中的吟唱之声，祥和宁静。那从不施脂粉的面孔闪动着异常好看的光泽，黑色的瞳仁里充满了关爱与惬意的目光。你们看，这就是我的小雪，永远带给我感动与回忆的小雪。

远方清幽秀丽的月河村，那是小雪成长的故乡。碧蓝的海水在潮起潮落中涤荡着小雪美丽的容颜和心灵。风儿温柔地扑面而来，在我们二人之间自由吹拂。我总会在这一刻全心全意地祈求，可以在月河村最后一个冬天结束之时，在小雪心中射入一缕明亮的暖阳，让温暖的阳光包容她那颗善良而柔软的心。

抬头望天，飞鸟的身影在幽蓝的天幕里划开一道长长的裂痕，那是天之痕。在天之痕的狭缝里，我看到的不是赤贯星目空一切的横扫千军，也不是世界末日般的恐慌绝望，更不是灭绝一切的鬼魅魍魉，而是那头洁白如雪的无瑕长发和一抹如掬玉轮的甜美微笑。

是什么原因，让我的小雪如此善良质朴，而我又该用什么样的语言来表达我对她的敬仰与爱慕？夜空里排列的星辰，或许是我来不及擦去的泪水，在那闪闪生辉的瞬间，映射出一道玉雪纷飞的晶莹身影。回眸之间，转身之际，那颗流星般的心灵幽幽划过天宇，放射出灿烂绚丽的光华。

我的小雪一直都在陪伴着我生活与成长，朝朝暮暮，花谢花开。她给了我很多心有所系的快乐以及永远难忘的感动瞬间，我的泪水会永远记住她。正如一颗善良的心，不管过去多少年也一直都会是最珍贵的。做人其实不难，难能可贵的是永远做拥有纯洁善心的好人。这是我从小雪身上懂得的道理，是每个有良知的人所向往的美好。

天之痕，刻在我脑中；小雪情，融在我心间。P

邪恶的小镇与孤独的病院

■重庆 _Escape

1、2004-6-25

笃，笃，笃笃……脚步声像啄木鸟啃树皮一样阴冷疼痛地回荡在整个街道上。周围铺天盖地挤满了一张张狰狞鬼脸拼贴成的腾腾白雾。耳边由远及近传来铿锵的怪叫声。拉动电锯，一阵穿透力极强的机械振鸣，怪物瘫倒在满地暗红的血污中。四周重归宁静。吐一口气，换上手枪继续前行，去接着剥开眼前那一层层狰狞的面纱，搜寻下个街角的喧闹。

好几天了，一下班我就钻进卧室，拉窗帘锁门，坐到显示屏前，一边抽烟一边玩着眼前这个破碎的游戏。

烂熟于心的剧情，如诉如泣的背景音效。我一遍又一遍重复着那个看似完满的结局。我不想看到末尾那封长信。Mary为什么要原谅James对自己的残忍抛弃？可不可以含恨而终？我试遍了我所能想到的每个可能改变结局的细节，可换来的仍是病床上垂死的Mary那温柔的哭泣和那封催人泪下的长信。所不同的只是James最终离开寂静岭的场景和方式罢了。曾经阴森恐怖的寂静岭终于恢复了名副其实的宁静；而James内心世界里的那座寂静岭有没有彻底瓦解掉？

午夜时分，大半包烟抽完了，眼皮发沉。置身于缭绕烟雾之中，熟悉的一切变得狰狞。断了电的音箱里由远及近地传来那歇斯底里的怪叫。血液开始加速。我又想起了她。为什么还在想着她呢？我不知道。掐灭烟头，拉开窗帘，让烟雾散去。我想我该睡了。

我做了一个梦：我坐在床边用沾满血污的双手翻看着那封长信，眼眶却没有半滴眼泪。身边躺着一个全身冰冷的女子。而那个被遗弃的躯体，并不属于Mary或者Maria……

“If that was true，then why do you look so sad？”

梦里读起来相当轻快，就像是一句笑话。

2、2004-7-28

世界末日何时到来？要怎样才能获得救赎？

在我们十七八九的青春岁月里，可曾思考过类似的问题？然而在岩井俊二上世纪末的作品《梦旅人》里，却有着那3个被世界遗弃了的少年，在某年的7月10日那天，带着装满午餐的空竹篮，爬上围墙逃离病院，去迎接那末日降临的伟大时刻。

其实我也不知应该说是世界遗弃了他们，还是他们将自己封闭起来。他们都活在过去的种种阴影里，苟延残喘，走不出来。

可可在一次幼稚的较量中掐死了妹妹，只为证明自己独一无二。卷毛在上小学时曾被老师虐待，不可收拾的仇恨让他在多年以后刺死了那个老师。还有爱幻想，害怕被关禁闭的小悟，与可可、卷毛一起踏上了寻找世界末日之路。小悟跌入围墙下的草丛折断颈椎。可可与卷毛沿着围墙一直走到了“世界的尽头”———座灯塔上。午后的太阳远远地映红了海天。卷毛朝太阳射击，试图引爆太阳。可可见没有效果，一把夺过手枪指着自己的头说：“我死的时候便是世界末日，就让我来替你赎罪。”说罢便扣动了扳机。

漫天的黑色羽毛飞舞在微微霞光中，不肯飘离。

那一刻，我看到可可化作了一只美丽的黑色天使，挥舞着翅膀，在朝这个世界微笑。

3、2005-4-17

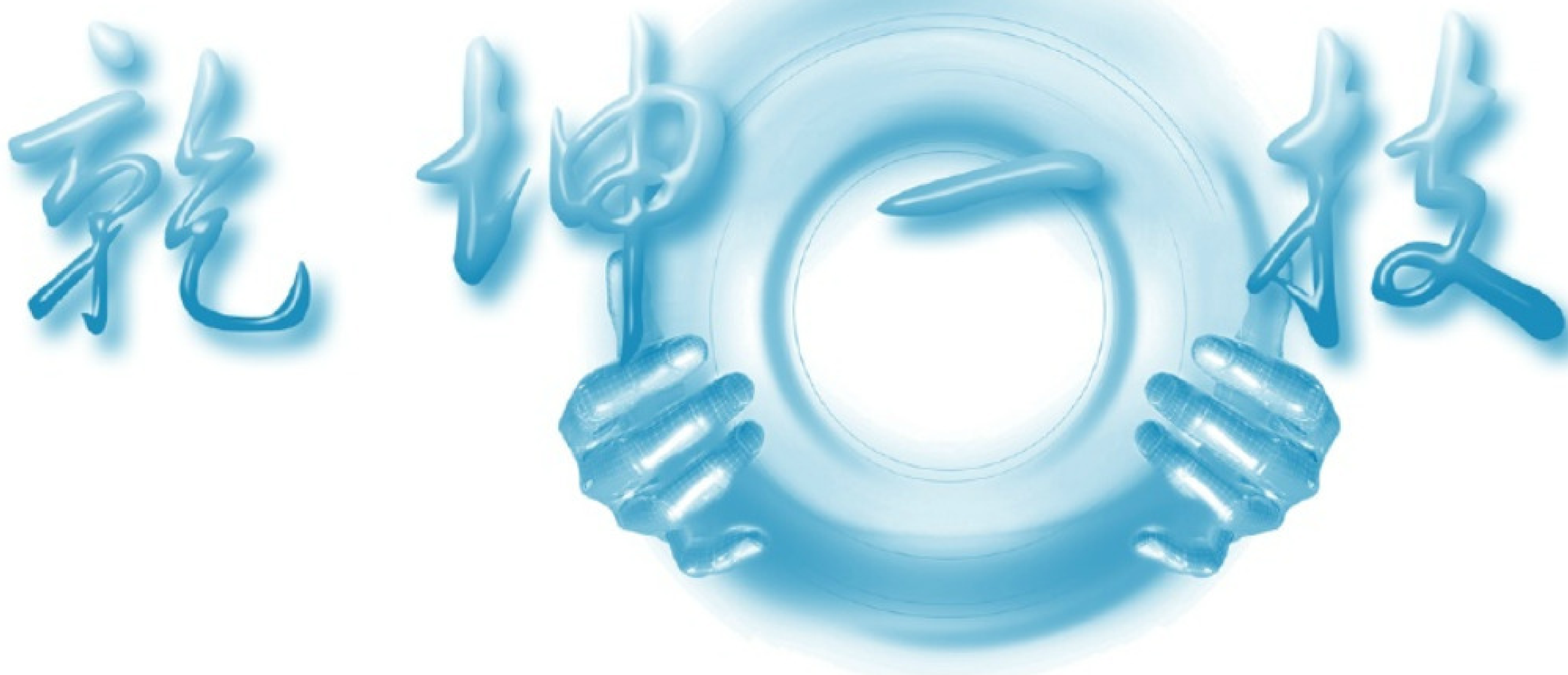
KONAMI的《寂静岭Ⅱ》与岩井俊二的《梦旅人》，我最喜欢的游戏与电影。邪恶的小镇与孤独的病院。两个恐怖的地方，或阴冷或燥热或两者交替或共存；弥漫着熟悉的令人窒息的诡异味道，或暴戾或恐惧或叛逃或埋葬。其实你自己也知道，嗅嗅你的胸口或腋下，你会发现那气味来自于你自身。你高压的体内，渗逸自你的心脏，你的血管，你的毛孔。它一直在那儿，你心灵的最深处。你可以装扮或隐藏或掩埋或选择性遗忘，但它仍一直在那儿散发着诡异的味道；穿过你每一根神经末梢，麻痹你的瞳孔与你眼中的这个世界。

玩《寂静岭》系列之时，很自然地就把它当作一个文艺作品来解读。不去寻求杀怪的刺激，而是透过故事的缓慢进行，摸索属于自己的答案。游戏中的人物为何会被召唤到寂静岭上？他们心底不可告人不愿去面对的阴暗过去，将是寂静岭深处邪恶的力量源泉。人们只有勇敢地迎战自己的过去，才有可能获得胜利。这与《梦旅人》所要表达的主题多么类似。

原来游戏与电影可以自然联系。那些孤独的名字：James，Eddie，Angela，可可，卷毛，小悟，他们的血液顺着同一个方向流淌。不管是迷雾中的寂静岭或围墙下的疯人院，都映射出了他们的最终归宿。那些可爱、可怕、可悲、可怜、可恨的原罪啊，指引着他们游向同一场宿命。

为什么不能勇敢地去面对自己的过去或未来，然后给自己一个继续的理由，强大的理由，挥散掉一切的理由？

是啊，天还是那么地灰，草还是那么地败。可肮脏不堪的我们还是得相亲相爱。P



“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《真·三国无双3》《霹雳小组4》

《过山车大亨3》园长心得

■江苏 芮超

怎样才能使你的游乐园更加受游客欢迎呢？看看这些日子我做园长的心得体会吧！

游戏中共有以下几大类游乐设施。

1.温和类的游乐设施，主要有旋转木马、鬼屋、碰碰车、摩天轮等。

2.刺激类的游乐设施，主要有激流勇进、卡丁车、自由落体等。

3.过山车类：有很多不同类型的过山车，是游戏中最主要的游乐设施，也是你最主要的赚钱工具。

每种游乐设施最好都修建一定的数量以满足不同游客的需要，千万不要只偏重一种设施的建设，这会使你的游客觉得你的游乐园品种单一。门票是你的主要经济来源，开始时不要收得太贵，通常10～20元就行了（游戏中有很多不同的货币，这里以美元为例）。而那些旋转木马、观光塔之类温和的游乐设施最好是免费的，因为这样可吸引到不少人气，而来的人越多你的门票收入就越高。但随着游乐设施的增加，你要适当提高门票的价格，通常的做法是每造一辆过山车，公园的门票价格增加10元左右。到了游戏的后期，当你的游乐园上了规模之后，你就可大幅提高门票的价格。此外要注意道路的修建，没有路游客们根本无法走到任何设施附近。每一种设施建成后，在开通之前先要把路修好，修路的原则是尽量平直不要乱拐，否则游客们绕来绕去很容易迷路。在游客比较多的地方，路面要加宽（修两条并排的单线路），这样可减少治安问题。游乐场建好后，要保证从正门入口处的主干道可通向园中任何一个设施，而且各个设施之间彼此都要相通。游乐设施的进出口也要直接用路相连，这样可为你增加许多回头客！另外，每一个游乐设施的入口处都必须修建一条排队通道。排队通道的长度也有讲究：太短容易造成设施的上座率不足，太长又会使排队等待的游客们产生烦躁心理。所以你需要在游戏中根据设施的实际上座率情况及时调整通道的长度。

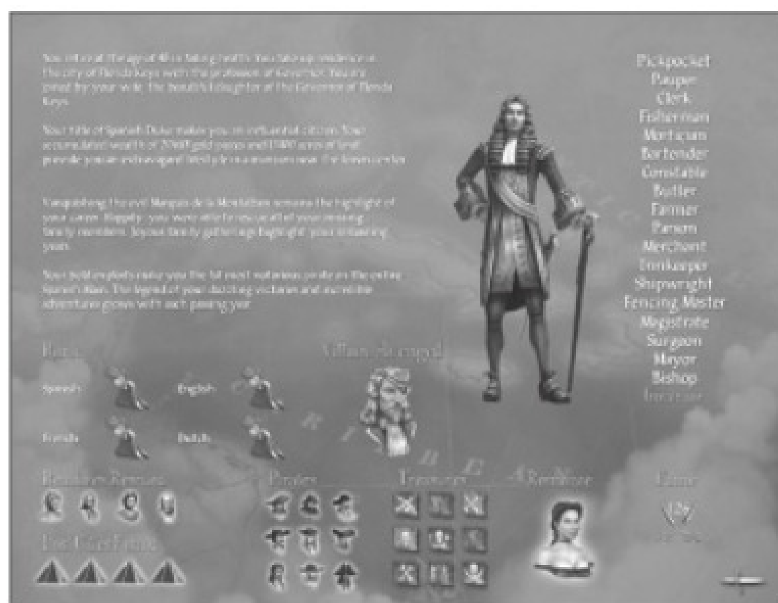
为了让游客在游乐园而流连忘返，你必须美化游乐园的环境，手头比较宽裕时应该在游乐园的入口处放置一些雕塑、喷泉；在排队通道、过山车站台等游客较多的地方种植一些树木花草都会给游客带来好的心情。此外，在道路两边多添置一些长椅、垃圾桶也是必要的。随着游乐设施的增加和游客的增多，游乐场原有的面积肯定不够，这时你就需要购买周围的空地以扩建你的游乐场，虽然可能需要的钱多一点，但为了建设一个好的游乐场扩建还是必要的。随着游乐场的扩建，新的问题又摆在了你的面前：游客会嫌从入口到游乐设施的距离太远而不愿意走去。这时你就需要建一个小火车、单轨列车或是缆车之类的运输工具了，建议你沿着游乐园边线修建，并且在东、南、西、北4面都建站台（方便游客上下），你会看到游客被源源不断地运到游乐园的各个地方，靠内的游乐设施也不会空空荡荡了。

游乐设施突然坏掉、游客随地呕吐、损坏公物，这些都是比较头疼的事，所以你必须雇佣一些员工来为你分担繁重的工作。员工分为4种职业，分别是清洁工、机械师、治安员和表演者。这些人并不是雇佣好就没事了，你还要设定他们的活动范围（通常游乐园的每一块地方都要有专人负责），否则在一些脏乱差的地方看不到你的清洁工，而他们则聚集在干干净净的地方无所事事。好啦，看着日渐上轨道的游乐场，你是否也想亲自进去体验一下呢？赶紧切换成第一视角，到你自己的游乐场里好好玩玩吧！

《席德梅尔的海盗》完美评价

■北京 天狐

上一期在本栏目为大家介绍了《席德梅尔的海盗》中一些高级战斗心得。这次来谈谈影响最后评价的其他因素。



游戏中的官职是最后评价很关键的部分，要怎么样才能获得尽可能高的官职呢？其实很简单，在游戏中的国家经常互相敌对，我们可以充分利用这种关系。建议首先选择法国然后与西班牙作对，因为西班牙的领地最大船最多（还有一个原因后面会谈到）。专门打击西班牙的船只，然后到与西班牙敌对的国家领赏，最好能升到公爵。这样在本国升级、修理船只就不要钱了，可以将抢来的船卖到更好价钱。赚到足够的钱后到哈瓦那附近去，那里有一个教堂，和阿比对话后他会派使者去哈瓦那说和（其实其他教堂也可以，不过哈瓦那总督的女儿是美女哦），这样就可以在西班牙做官了。然后反过来打击自己国家的船，因为你是公爵，一时半会还不会与你自己的国家敌对，同时又可以在西班牙升官。有了西班牙的官职打西班牙的船一时也不会有什么反应，这样就可以从中渔利升级升得飞快。我就是这样在4个国家都做到了公爵。有时候一个国家可能同时和几个国家敌对，这时你攻击他的船就是事半功倍，可以同时在多个国家领赏。记得一定要和总督反复对话，因为有时你多对话几次他会多给你一些封地，这样在最后评价时得分会高一些。打海盗也可以领赏，不过这样太慢，很难升到公爵……

至于其他寻找失落的都市之类的任务，完成了会有丰厚的奖赏，还会影响最终评价，建议尽量完成。说到失落的城市，一共是4个任务，主要的消息来源是你的老婆和其他的总督女儿。一般是在完成寻亲任务以后，有的MM给你的消息是通缉犯的，这样的MM就不要泡了，如果MM给的消息是失落的都市的，就一直和她跳舞吧，建议娶这样的MM为妻。愿大家好好从事海盗这份很有前途的职业，另外放出一张笔者拿到结局完美评价的截图，与大家共享。

FIFA 2005任意球技巧

■辽宁 齐宁

在离球门较远且有一定角度的距离时，笔者发现了一种实用任意球技巧，下面与大家分享。

在防守方将人墙排好时，球的击球点选择最下方，选择离守门员最近的射门方向（罚球者在右侧，就按Shift键将足球上的目标稍往左“一点”，反之向右），力度要大，比力量百分之百稍小一点即可。当指针回走时最好停留在绿色区域，这时你就可看见漂亮的任意球得分了。（本人选择的多是亨利、舍甫琴科等前锋）。这次EA在进球上加入了概率，虽然这种办法不是每球必进，但进球率偏高。只要你刻苦训练，就一定会成为任意球高手。

《三国群英传Ⅴ》一将平天下

■广西 逍云龙

三军易得，一将难求。在《三国群英传Ⅴ》中，一位国士无双的大将不仅可匹敌千军万马，更可凭个人英雄主义单骑平定天下。以笔者练的赵云为例，目前最好的成绩是让他单枪匹马打败了曹操4支部队共15员大将（包括名将张辽、张合、曹仁、夏侯渊）近3000兵力的军团。

下面就和大家分享一下我的培养经验。首先要找一位武力高强的大将，像关张赵吕，典韦等人就可以了。然后就是要在初期练练等级和必杀技，这个阶段咬咬牙就过去了。练级途中切记除了同武器类型的高级武器之外都不要装配，要练好一套精通的必杀技，推荐用剑和枪。

有了一定实力后就要开始找辅助技能了，最关键的就是军师技“杀气”、“杀气骤升”、“杀气腾腾”。这些辅助技可提升武将出必杀的几率。武将一次集气过程中能放出N次必杀，效果足以匹敌高级的武将技能，还不用消耗SP。杀气技能难以掌握，但可通过道具——“蚩尤之X”（一共3件）实现。光有杀气是不够的，还需要配合以下武将技——“噬血”、“噬血刃”、“噬血魔刃”，效果递增。这是用来保命的，它拥有吸血效果，往往武将出一次必杀就能一次性补满生命，有一次笔者的赵云在还有50点生命时使用“噬血刃”，接着就出了一个必杀“乱舞”，生命值直接加到400多爆满（汗），比任何加血技能都好用。

现在一个国士无双的大将就培养完成了。这个配合技能更加适合在敌方兵多的景况下用，不仅可保证生命长满，而且在敌军士兵的阻隔和必杀面伤害的效果作用下，敌方将领在还没有来到我方将领面前往往就已死在乱军之中，能万幸来到我方面前交锋的往往已半残了，又怎会还有争锋之力？

这个配合技也很适合双人使用，只要双方会使用“噬血”或则“噬血刃”；另外持有“天剑”或则“天剑开光”武将技，就可合成组合技“剑无量”或则“剑无敌”。在这两个合技效果下武将不仅可拥有“吸血效果”，还能大幅提升武将的伤害力，不管纵横万军之中还是在野外降妖捉仙，都更加事半功倍。一旦这两个配合技得以使用，一统天下，指日可待。

继《真·三国无双3》后，《三国志Ⅹ（威力加强版）》（中文版）的推出维持了近期三国系列的火爆，相关补丁自然值得推荐。

■游侠补丁网 水寒



《罗马——全面战争》柱子MOD《神秘东方》v2.5中文正式版（Rome：Total War）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/pillar25bt.exe
使用方法：执行Pillar25bt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载67MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。
补丁效果：完美原创了亚历山大死后欧洲的全面称霸战争，v2.5版新增神秘东方469个城市。（游侠罗马柱子工作组精心原创制作）



《三国志Ⅹ（威力加强版）》（中文版）窗口＋全屏＋刷新率模式补丁（San10PK TC）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/san10wintool.zip
使用方法：直接执行补丁，单击相应按钮即可。
补丁效果：可以修改游戏时的窗口/全屏/刷新率模式。（游侠网水寒原创制作）

《三国志Ⅹ（威力加强版）》（中文版）内存＋存档＋剧本修改器v1.10版（Build501）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/San10van110501.zip
使用方法：先执行修改器，再启动游戏。由于修改器功能丰富，建议使用前先看修改器自附说明。
补丁效果：支持目前所有版本的《三国志Ⅹ》中日文原版和PK版，功能全面不赘述，强烈推荐。（感谢游侠会员VAN原创制作）



《魔戒——中土大战》游侠原创MOD（SenPei Mod E1.30正式版）（The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/SenPei130.zip
使用方法：将相应版本的MOD覆盖到游戏安装目录下的ini文件夹即可。
补丁效果：包括新增英雄、新增特别兵种、资源修改、英雄修改、效果修改、单位修改和建筑修改等多种新功能。（感谢游侠版主SENPEI精心原创制作）

《真·三国无双3》（日文PC版）ESAP补丁第10版最终版

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/353cd10.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Shin Sangokumusou 3.exe和SaveFix.LEP覆盖到游戏安装目录，执行Shin Sangokumusou 3.exe开始游戏。
补丁效果：修正了之前版本新武将的Bug，是迄今为止最完美的补丁。（感谢游侠网及CFB高手ESAP制作）



《真·三国无双3》（日文PC版）MyCrack补丁第9版最终版

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/353_PRO_TNT.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Shin Sangokumusou 3.exe文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：可顺利进行游戏。（感谢游侠荣誉会员mycrack制作）



《真·三国无双3》（日文PC版）游侠原创繁体中文汉化包第一版

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/353cn1bt.exe
使用方法：执行353cn1bt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载437MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。
补丁效果：汉化了全部的操作界面、过关介绍、游戏选项和游戏说明等，对话和事典将在下一版汉化。（感谢游侠汉化组制作）

《真·三国无双3》（日文PC版）最霸道全属性修改器v1.08c

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/353trn108c.zip
使用方法：先执行修改器，再启动游戏。游戏中按热键（修改器面板上按鼠标右键看热键说明）实现其相应功能。
补丁效果：目前比较完美且兼容性最好的修改器，适用于所有版本的游戏。（感谢游侠特邀会员DivXman和ASX组织高手allEnL联合制作）



《要塞2》补丁
（Stronghold 2）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/Stronghold2cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《要塞2》游侠原创简体中文汉化包第3版
（Stronghold 2）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/sh2cn3.exe
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：完成了大部分操作界面、兵种和建筑、屏幕人物和动物名的汉化，部分言语和任务、完成城堡介绍、战争模式任务提示、新增对话的汉化和全部菜单的汉化。（游侠汉化组制作）



《地球帝国2》补丁
（Empire Earth 2）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/ee2cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《极度深寒》完美修正补丁
（Cold Fear）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/ColdFearcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘

NBA Live 2005游侠原创真实比赛补丁RealNBA v0.2版



下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/realnba.zip
使用方法：先执行补丁，再启动游戏。进入主菜单界面后切换回桌面，按"Start Patching"按钮让补丁生效。注意网络联机时，单方面使用补丁会断线（需双方均使用该补丁）。
补丁效果：单机或联机均适用，削弱一些不合常理打法的优越性，如骗3分、强后卫狂转等。同时通过后台修正让比赛环境更加真实，追求更赏心悦目的比赛。（游侠网水寒原创制作）



《雷霆重击》补丁
（Heavyweight Thunder）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/boxingcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《神刀比利与时空之庙》补丁
（Billy Blade and the Temple of Time）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/BillyBladecd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《废弃之地》补丁
（Scrapland）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch19/Scraplandcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

电子竞技的职业生涯，你觉得风险有多大？

自从电子竞技被国家体育总局正式列为体育比赛的项目之后，各式各样的电子竞技比赛令人应接不暇。电子竞技选手也备受瞩目，成为新的偶像明星。他们将心爱的游戏与职业结合在一起，活得似乎十分潇洒。但万千玩家中又有多少人可以成为类似“RocketBoy”“SlayerBoxeR”那样耀眼的竞技明星。你认为电子竞技是一个很有前途的职业吗？它的职业风险有多大？

观点A：任何职业都有风险，电子竞技也不例外

新浪网友 219.144.186.*

说到这个问题我想应该说点别的，像学体操的，打乒乓球的，他们把光阴都献给了国家。我觉得电子竞技的职业生涯也是短暂的。但既然已经承认了电子竞技是我国的第99个运动项目，那么我们就应该去重新认识它，国家也有必要把这个运动在全国都开展下去。

新浪网友 222.41.67.*

其实如果真正把电子竞技当作自己一生的事业时，我想你不会去管前途的大小，只要过得开心快乐，能为自己想做的而去努力奋斗就对了，只要不给你人生留下遗憾就行。人活着不仅仅就是为了钱，为了利益和地位！所以只要你选择了，就大胆去做吧。如果说是为了让自己飞黄腾达而去选择电竞，那就很虚伪了，他的人生也太没价值没意义了。要把游戏和竞技两者分开理解体会，不要抱着游戏的心态来评判电子竞技！

新浪网友 220.180.128.*

爬得越高，摔得越狠。打篮球的人人都可能成为迈克尔·乔丹么？如果一定要争名夺利，那么风险当然大了。不过要只是找个饭碗，养活自己，应该还不会危险得过分吧？要不还谈什么产业发展啊？

新浪网友 000

什么事情都要看长远。10年之前，谁都认为踢足球是个没有前途的工作。现在至少不这么认为了吧？10年之后，谁敢说电子竞技不是下一个出明星的地方呢？这年头，什么都难说啊。风险哪里都有，就看谁脸皮厚……

晶合后院 LonelyStar

有前途的只是极少数人罢了，就像搞一般的体育运动，体育明星毕竟只是少数，大部分人一辈子还是默默无闻。

晶合后院 花过鱼

这个和传统的体育运动还是没有可比性，风险太大。毕竟能够出头的只有极少数金字塔尖上的，但也有它的就业优势嘛。





（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

观点B：电子竞技的职业前途风险很大

新浪网友 y2k0070474

正所谓“一将功成万骨枯”，多少万的玩家成就了一个孟阳（ID：RocketBoy）。

新浪网友 212.210.25.*

玩游戏的人太多了，成名的几率太小了～

晶合后院 秋水夕阳

电子竞技运动员不能和传统项目的同行相比。随便一个中学被招走的乒乓球运动员，进不了国家队进省队，甚至市队，最差的还能凭借着国家的运动员证在中学做体育教师。电子竞技运动员呢？风险极大，不仅出名难，出名后也比不上传统项目的运动员。田亮笑两下就可拿到高额的广告费，姚明能够被评为全国劳模。但是像苏昊，8da2000，他们能吗？现在不能，以后就能吗？

晶合后院 板砖猛给

什么人都可以玩游戏，不分年龄，不分性别；入门门槛低了，参加的人自然就特别多。所以竞争比其他职业激烈多了啊，风险非常大。

晶合后院 风间孤月

什么时候社会对电子竞技的认识改变了以后再谈职业竞技。如果说一个孩子同时具有优秀的游戏天赋与学习潜力，我相信任何一位家长都不会同意他去走电子竞技这条路，这就是现状。

晶合后院 新杰

除了冒险精神太强的人，我觉得还是不要选择这个作为职业的好。大家都知道一般体育运动员的风险就已经很大了，而电子竞技的风险则要大得多。一般的体育运动，比方说一个足球运动员，终其一生都可以踢足球，其技巧也会随之不断提高，也就是说相对而言这个职业是长期的、稳固的。而电子竞技则不一样，比方说今年流行一个游戏，那么某人就去玩这个游戏，技术非常高了，成为职业选手了，可这个游戏会流行多长时间呢？当这个游戏不再流行的时候，还有举办该游戏比赛的必要吗？这个时候这位职业选手在这个游戏上积累的经验不一定能适用于下一个热门的游戏（注意，是不一定）。为了继续参加下一个热门游戏的竞技，他不得不重新开始训练，而且其效果也很成问题。也就是说，传统体育项目的运动员可以一辈子钻研一个体育项目，而电子竞技的选手则不得不每过几年就得重新练习一个新游戏，而且能持续这种过程的人可能更少，更多的人会在其职业竞技的第一次重新洗牌时就放弃这条道路。我劝告诸位电子竞技的爱好者，业余爱好姑且不谈，至少在这一职业的福利、保障等各种制度还未健全之前，不要将其作为自己一生的奋斗目标。

投票酷评

魔兽，超高自由度与历史题材的完美结合。 (218.20.66.＊)

没有理由的爱，没有理由的伤感，没有理由的痛。在虚幻的世界里，在云之渊迷失自己。 (218.94.114.＊)

希望中国游戏厂家在追求利润的同时，把游戏做得更精，更适合中国的游戏玩家。 (218.15.92.＊)

怀旧的人总是喜欢抓住过去的记忆不放。当BLACKISLAND被解散，3DO被收购，神崎堇告别演出，曾经给我们浪漫与幻想，震撼我们心灵的作品已渐渐被人遗忘。我怀疑在这个充斥着快餐面式网游的时代，是否还有让我们激动的游戏。 (219.140.200.＊)

百战天虫，一个让一群可爱的虫虫合法使用各种冷热兵器的地方。 (61.178.239.＊)

魔兽最疯狂

魔兽世界，我的初体验

网友 剑侠心剑

经历了漫长的下载煎熬后我终于“投降”，跑去软件店买了客户端。4CD，我装了N长时间，安装结束后立刻下载补丁。进入游戏先是一段片头动画，看得那叫一个热血沸腾啊！进入主画面却发现“同意”那个按钮是灰的，出来去群里一问才知道要把协议拖到最下面“同意”才会亮。赶快输入账号、密码，根据提示被分配到一个服务器。点击“同意”后发现服务器已满。自己去找服务器，可是每个服务器都满的，当时那真个叫郁闷。于是随便选择了一个后，提示排队排在623位，大概需要38分钟……为什么……为什么……明天再继续体验……

由魔兽想到Diablo3

网友 faithlove

我觉得WOW的真正意义在于人和人之间的关系。Diablo3应该有相对开放的剧情，在自由度上做文章，有极其美丽的外壳和相对较低的配置要求，有契合游戏背景的音乐和配音，有种类较为丰富的职业可以扮演，有庞大的技能树供不断尝试，有数不清的任务，甚至还有史诗级别的任务可以联机完成。我希望能拥有一片宁静的游戏空间，不想看到WOW里面的喧哗和丑恶。

魔兽完美的世界

网友 文川

WOW中，曾有陌生人赠给我他用不到的装备，曾有陌生人在我快要阵亡时给我加血；曾有人热心为我指路，解答问题；多数人都愿意和我组队共同完成任务，经常见到免费为人做甲做包的消息。当然也曾有人抢BOSS，也曾有人伸手要钱，也曾有人想把虚拟的货币换成真实的财富。还是那句话：有好有坏的世界才是真实世界。我喜欢这样的世界，只是希望不要有外挂……

网游情缘

剑侠综合症

网友 逍遥风之子

1.早上上班前总要把衣柜打开一下。老婆问我找什么，答：下班后回城方便。

2.进办公楼，进去了又退出来，再进去。门卫问我有什么事，答：存个点。

3.女同事展示自己的新裙子，马上过去问：有力量身法要求吗？

4.客户上门，是一MM。接过名片，见其上赫然印着“柳青青”3字，立刻大叫一声，扭头便逃。

5.同事请喝下午茶，询问要吃什么。我很认真地答道：“粽子，屈原粽子！”

6.公司要发特快专递去成都，死活求老板让自己亲自去送，说是要涨声望。

7.办公室内MM们夸小天王周杰伦的双节棍耍得好，凑上去耻笑：“天王不是用枪就是用锤，最多用个刀——怎么会耍双节棍？肯定是个垃圾号！”

8.晚上老板给了最后一次机会，陪他去赴宴谈大买卖。走到餐桌边，发现该公司人人制服上都有紫红色长条标记。当即掀了桌子，拉起老板就跑，“老板快闪，他们全开了屠杀！”最终被开除。

9.回家后告诉老婆，老婆温柔地安慰我，陪我上街散心。忽见前方出现一戴红帽子的漂亮美媚，于是抛开老婆上去搭讪，“红名美媚，几级了？加入我们帮派吧！”等被警察赶开才发现，老婆已生气走了。

10.工作丢了，家也没了，我沮丧地在马路上走着——突然发现前面有棵桃树，便美滋滋地坐到了树下，立时感到经验在不断地增长……

打印机的旁观者榜评

■晶合实验室 512激光打印机

“我已经老了。有一天，有个男人向我走过来。他对我说：我认识你，我永远都认识你。那时候，你还年轻，人人都说你美。我是特意告诉你，与你那时的容貌相比，我更爱你现在备受摧残的面容……”这是我所看到过的最为惊心动魄的语句。是的，我已经老了。对于没有生命只有躯体的我而言，我只是大软老巢中靠近角落的一台沉默的激光打印机。我爱看编辑和记者们的脑细胞激荡之后，经过我的躯体转换所形成的一行行的文字。也许，这些文字也在潜移默化中使我具有了某种程度的“思想”。其实我特别讨厌思想这个词。我发现，有思想的人大多活得比较沮丧，其实他们的快乐度不若一台沉默的激光打印机。我更爱看榜评，但一直苦于无机会成为榜评文字的缔造者。所以每个黄昏的时候，我只能哀伤地望着西八里庄的落日，躲藏在编辑部的角落里。这种心态是和编辑部的各位编辑、记者在痛彻心扉的制作周周三的不眠之夜是不同的，毕竟他们只是偶尔看到周四的日出。莫奈有一幅名画叫做《日出印象》，其实这样瑰丽的景象，我在恩济大厦512角落的每一天都在欣赏，快乐还是绝望，一切取决于你的心态。所以，没有话语权，只能成为一个旁观者，这才是常常使我忧伤的缘由。

我也是一个聆听者，听着大软老巢中读者崇拜的编辑们在一起讨论游戏，在网络游戏中三五邀约组队的情形——这一段时间编辑部的话题是“仙剑奇侠传”和其衍生而来的“TV版”。“仙剑奇侠传”好像和TOP TEN有着太多不解之缘，其家族4部重要游戏作品屡次成为排行榜的最大赢家，这次更不例外。“仙剑”赚取了无数青春少男少女太多的眼泪，每次那些记述逍遥哥哥、灵儿妹妹的攻略、情感文章经过我的身体打印成文时，我都被感动得“泪飞顿作倾盆雨”——其具体表征就是墨粉四溢、卡纸凝噎。据说编辑部对本次“TV版”改编不甚满意的大概有一票人众，其中的典型代表为有编辑部“第一拍砖男”之称的冰河。他的拍砖决心让人生畏，在几天前，他曾买了一把类似国产“零零漆”使用的菜刀，酷似国产版刀锋战士，并背着此刀爬上了泰山之巅观看日出。日出的瞬间他双手举刀过头顶，以示日后拍砖之决心。同样和“仙剑”有着“宿命机缘”的是编辑部北四环组的两位重要成员——8神经和田小猛，在屡次赴上海“战酷暑、熬通宵”抢先制作“仙剑”攻略的过程中，早年被“仙剑”培养出来的泪腺系统已经因恐惧而全面萎缩。“仙剑”两字一出，只见二人浑身冷汗，足以见证其汗腺系统之发达。

本次排行榜中位居次席的是《魔兽争霸III——冰封王座》。这款游戏似乎在记者组中最为热烙，多年以来已经从连线对战全面进入RPG地图对战。夜半时分，司马平安、冰河、苍茫、fly等人的连线对战吆喝之声，屡次将我从即将进入梦境的状态中唤醒。不过椅子居士——Cross此时一般还没有沉睡，还在他心爱的多功能椅子上，面对着电脑完成着他的游戏之旅。通常整个夜晚，他是陪伴我时间最长的编辑。

我真的已经老了，苍白的硒鼓、无力的传输，经由我的吞吐产生的每一行字体，以及没有可以灵活驱动的肢体。也正因为如此，使我拥有了特殊的机会——我可以在最近的距离观察每一个等待打印的编辑和记者：曾有某强悍男编发明了“暴力摇鼓法”，以对抗我的苍老和卡纸怠工。其实，他们都不如林晓姐姐那样有爱心，会在我的旁边摆上一小盒糖果，为所有等待打印的人带来一丝“甜蜜”的感觉。

我看着编辑部的编辑们一天天成熟，充满了活力。当他们又开始摩拳擦掌准备在“迷雾之海”服务器中完成对一个世界的群体体验之时，我终于知道，网络游戏的魅力除了群体的配合之外，还可以带来挑战身体极限、延缓心灵衰老的功效。我也同样发现，因为暴雪缔造了这样的一个“魔兽世界”，理所应当地成为网络游戏排行榜榜首之外，这两个月之内，更多的网络游戏，都避开了它的强势锋芒。

现在是子夜时分，我不知道这样的榜评会不会被人发现。如果某一天清晨，当他们纷纷推托写榜评而无意中发现了打印机旁这篇没有来由的文字时，这样的榜评会不会出现在杂志上。

长年服务于大软，我的躯体已经枯槁；我的思维有时也是混乱的，这和我的机械结构有着直接的关系。我相信在这个世界上固定的角落总会有一个人在等待着你，然后以10元的价格卖给你一本《如来神掌》。也相信东风不与周郎便，所以周杰伦只得改唱《东风破》；王小波写小说名为《寻找无双》，其实找的就是PC版《真三国无双3》。

啊，我的思维又混乱了，或许，一个光阴轮回之后的我，又该更换硒鼓了。P

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 啤酒田

真三国无双3：PC版给更多喜欢在古战场上厮杀的玩家提供了机会，不过如果不是以收集最强武器和装备为目的，还不能算是真正的“无双”玩家。这几天一直在看《三国演义》的原著，发现最喜欢的武将还是张辽（张文远）。

瓦里奥制造中文版（GBA）：在没有车开，乘坐公交车上班的日子里，我又喜欢上了GBA游戏。它是一款幽默且极具创意的游戏。有的时候，掌上游戏机秉承的简单、快乐的游戏性才是游戏的本质。

阿猫阿狗：为了热身，我又把几年前的游戏找来重新玩了一遍。DOMO鼎盛时期最能体现该小组制作理念和精髓的作品，那种童话般的氛围以及不经意间的细节表现，都成为展望暑期“阿猫阿狗2”的理由吧。

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	862	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 泡泡堂	745	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3. 天堂II	682	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
4. 剑侠情缘Online	680	西山居	2003年	金山公司	↓
5. 梦幻西游	672	网易	2003年	网易	○
6. 大话西游II	594	网易	2002年	网易	○
7. 仙境传说（RO）	523	Gravity	2003年	游戏新干线	↑
8. 天骄2	478	目标在线	2004年	目标在线	New
9. 魔力宝贝	439	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
10. 轩辕剑Online	380	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	本刊评分	名次升降
1. 仙剑奇侠传	1349	大宇	1995年	晶合时代	8.6	○
2. 魔兽争霸III——冰封王座	929	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↑
3. 仙剑奇侠传三	811	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	↓
4. 暗黑破坏神II——毁灭之王	785	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	○
5. 新仙剑奇侠传	653	大宇	2001年	中青旅创先	7.3	↑
6. 半条命——反恐精英	641	SIERRA	2001年	奥美	8.8	↓
7. 轩辕剑叁外传——天之痕	587	大宇	2000年	上海育碧	8.2	○
8. 轩辕剑外传——苍之涛	490	大宇	2004年	寰宇之星	7.8	↑
9. 星际争霸	477	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	○
10. 仙剑奇侠传三外传——问情篇	382	上海软星	2004年	寰宇之星	7.5	New

网吧流行游戏排行榜

1.半条命——反恐精英
2.魔兽世界
3.魔兽争霸III——冰封王座
4.泡泡堂
5.梦幻西游
6.大话西游
7.传奇3
8.传奇世界
9.天堂II
10.仙境传说

榜单说明：

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、重庆、郑州、南京、成都8座代表城市的18家网吧。其中有500台以上电脑的网吧3家，300～500台以上电脑的网吧2家，100台～300台电脑的网吧6家，50～100台电脑的网吧7家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。



邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN